

电子游戏与电脑游戏
科学时代
2002.2
超攻略道场
星神
HOSHIGAMI
完全小说攻略
新游戏介绍
最后的樱华浪漫
—樱大战4
口袋帝国
GP32韩国掌机
完全解析
龙战士2
卷首特辑
一切在辉煌之前
燃烧战车2制作秘话
TACTICAL ESPINOAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
ISSN 1005-250X
02
9 771005 250004



《梦幻总动员》增刊

预计 2002 年 2 月隆重上市
定价 15 元　　欢迎邮购
汇款请寄往：
济南市纬九路邮政投递分局
008028 信箱　邮编：250021

幻想与真实

手指轻轻移下键盘，蓦然抬首望向窗外。昨夜[星辰]已全然逝去，蔚蓝色[BLUE]的天空{SKY}中慢慢飘动着朵朵白云[CLOUD]，大地尽浴在明媚的阳光[SHINING]之下。朦胧之间，似已分辨不清现实世界与游戏世界的界限……眼前又浮现出高达[GUNDAM] MKⅡ高大的身影，在交织的镭射光[LASER]束之间，v 高达一边灵活地躲避一边迅速击破数架敌机……在广阔的魔法大陆上，勇者正举起耀眼的光之剑向着不可一世的巨大魔龙[DRAGON]冲去……

历史与现实

转眼之间已在电电编辑部工作快两个月了，一切就好像是做梦一样，直到现在仍未能把心态完全由读者过渡到编辑。最初是作为翻译进入编辑部的，现在身兼《电电》、《电子游戏广场》、《电子游戏一点通》、《梦幻总动员》四部刊物的日语翻译和游戏部编辑，可以说是责任重大。能够从事自己喜爱的日语、游戏、动漫有关的工作，感觉真是太好了！现在的 SHINING 有一种梦想成真的满足感和充实感。

不灭的热情

来到编辑部后结识了许多志同道合的朋友——诙谐幽默且有大将风度的 BLUE 大神、做事果断很讲义气的 DRAGON、潇洒随意的 LASER、稳重可靠的星辰、热血斗士型的 GUNDAM、勤恳认真的 CLOUD，另外还有动漫部的精明强干的 JEDI、开朗活跃的 3000、文静秀气的伊里丝……大家都是怀着对游戏、动漫的极大热情汇聚于此的，只要置身其中你很快就能感受到这种激情。编辑部的气氛轻松而和谐，由于共同的喜好、共同的奋斗目标使得大家在很多事情上都能彼此心照不宣地配合默契。最近接连几天加班作期刊，工作很是繁忙，但大家仍然保持着相当高的战斗力。这种高昂的热情时时都能显露出来，特别是在……“吃饭了！”……(蜂拥而出……)“等等，我先存一下盘。”(N 秒中后，匆忙赶到的 SHINING 望着剩下的几块鸡骨头)“什么，我的鸡块呢？”(保持风度迈着方步慢慢走来的 BLUE)“全没了，这不可能吧？！”

狂热的战斗

以作广场攻略为由趁机狂玩《真三国无双 2》的 LASER，带动了其他小编在编辑部掀起了一阵三国热潮。经过一天鏖战在简单模式中已所向无敌的 LASER 不禁沾沾自喜，“常山赵子龙就是强！还是打加难模式吧，独孤求败呀！”豪言壮语下的赵云又开始投入战斗，一段时间后大家发现一贯喜欢在游戏时大呼小叫的 LASER 变得沉默了。围过去一看，只见 LASER 正躲在芦苇丛中小心谨慎地向一小兵施放冷箭，“本关需要智取，大丈夫要能屈能伸……”又经过一段时间鏖战，3000 凑了过来，“一个人多没劲，换双打吧！我使张飞！”“你可别给我拖后腿。”“可能吗？我这么强！喂！我打谁呀？”“你在长坂桥上守着，我去引曹操，等他来了，自动进行情节。然后你能跑多远就跑多远，千万别死了！”“……”接下来大家看到的就是因长时间无事可作而在长坂桥上练习转圈的张飞和曹操引来后被 3 个曹兵追得到处寻找地缝的张飞……又一时，BLUE 过来观战，“怎么样了，我的庞统练得如何？”“太弱了，你自己练吧！”“什么？！用本大人的机子还敢不给我练级，PS2 还我！庞统这么强的人不会使，唉……你还是睁大眼睛好好看看我是怎么威风吧。”于是精力充沛的赵云和庞统一齐冲向敌阵，(10 秒钟后濒死的庞统挣扎着跑出敌阵，但终因一弓兵的流矢而头部中箭倒地)LASER 的赵云还在杀敌，“军师呢？”(呆愣半晌说不出话的 BLUE 忽然间恍然大悟)“好你这厮，竟敢串通敌人，怎么一上来就把本军师带到落凤坡了！……”

日语和游戏

日语、游戏、动漫是 SHINING 一生的最爱，有机会的话，希望和拥有共同爱好的朋友多作交流。日语对于我们来说已不仅是一种语言，而是一种文化、一种艺术，因为她和我们的喜好密切相连！想当初在玩 FC 圣斗士星矢时，为了弄懂对话的意思，SHINING 曾经一个假名一个假名地拼命翻查日文词典，结果还是无法弄懂一句日文！日语是一种工具，如果你能很好地掌握她，你将发现自己拥有了一片新的天空，原先对游戏、动漫的兴趣更得以翻倍！用自己的眼睛看懂的原版漫画，用自己双耳听懂的日文歌曲，绝对比任何高明的翻译更使你感到无比亲切和感动，那时的你将会感受到更深一层的游戏、动漫的的快乐真谛！

理想与未来

回首过去，放眼将来，不禁感慨万千。望着周围这些努力工作的小编们，终于切身体会到了大家的这种高昂热情的来源，即是对自己所从事的工作的喜爱、振兴电子游戏事业的理想和肩负着广大读者寄予的厚望的重大使命感。电子游戏是集合了游戏、电影、动漫、小说、艺术、音乐、语言的一种综合娱乐，随着科学、时代的发展，电子游戏产业正以世人瞩目的速度飞速发展并逐步渗透到生活的各个领域。再没有哪种娱乐方式能拥有这么广阔的层次涉及面、这么快速的发展速度。未来的二十一世纪是电子游戏的时代，让我们和志同道合的仁人志士们携起手来，一道为促进游戏产业的发展努力奋斗，再创二十一世纪电子游戏新的辉煌吧！

谨此向 SHINING 所有的过去的、现在的、将来的朋友们问候！どうも　よろしくおねがいします！

——SHINING　光明

卷首语

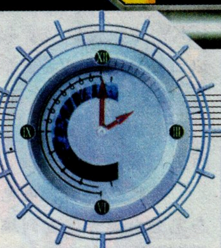
preface

科学时代 2002.2 期
(总第 94 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2002年2月15日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字04号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市公园路3号
明星大厦403室
邮政编码 570203
广告发行部 0531－7902989
0898－66745593
读者热线 0531－7902989
邮购地址 济南市纬九路邮政投递
分局008028信箱
邮编 250021
定价 8.60

科学时代 半月刊 2002.2
电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

游戏咨讯

新游戏介绍

超攻略道场

模拟前线

天下机战

纵横四海

编读往来

口袋帝国

应广大参赛者要求,本刊举行的"封面设计大奖赛"截止日期将顺延。欢迎大家继续踊跃投稿。

一切在辉煌之前

燃烧战车之制作秘话

文&责编/laser

几十年前的昨天，一个小男孩紧贴着墙壁躲开伙伴们寻找的视线，因紧张流出的汗水使额头变得晶亮，他的眼神依然闪亮。

几十年后的今天，几百万人操纵着屏幕上的SNAKE紧贴着墙壁躲开敌人搜寻的视线，因紧张流出的汗水使手柄变得湿润，他们的眼神也依然闪亮。

从前那个喜欢玩捉迷藏的小男孩现在已经是西装革履风度翩翩，童年时的他一定不会想到，几十年后，他为了在电视屏幕上逼真地再现童年时期捉迷藏而制作出的游戏，会改变整个世界。

这个眼光闪亮的小男孩，名字叫做小岛秀夫。

改变整个世界的这个游戏，名字叫做Metal Gear Solid。

自从1998年九月发行日版以来，MGS已经发行了英语，德语，法语，西班牙语和意大利语版本。

到2000年3月止，MGS已在全球发卖550万份且获得了广泛的评价。

1998年电子娱乐大展（E3大展）上，MGS获得了最佳家用主机游戏奖，接着又在1998年日本电子媒体文化艺术展获得了互动艺术优秀奖；

1998年第三届CESA展，MGS再一次获得了大赏。

在1999年，MGS更是一口气拿下了当年PS游戏的最佳导演，最佳角色设定，最佳程序奖。

虽然MGS让整个世界为之震惊，但小岛秀夫所要的不仅仅是这些。PS的机能在那个时候虽然已经是相对的比较强大，但是还无法描绘出小岛心中理想的游戏世界。“MGS发行的时候我们还没有制作续集的计划，但是原作面世之后收到了众多的称赞，我觉得有必要为其制作续集。”因此，在1998年底之前，小岛就开始构思Metal Gear Solid 2的企划方案。“1998年11月我开始创作续作的雏形，而且我们也探讨了以Sony下一代主机为平台的可能性。”他说。

有了PS2，有了KONAMI，有了小岛秀夫，于是，我们又有了MGS2。

接近于真实世界的完美画面，如好莱坞大片般惊心动魄的剧情，AI相当高的敌人……我们可以看到雨水落在军服上溅起的水花，我们可以看见在寒冷时嘴中呼出的哈气……当看见SNAKE那张熟悉无比但却已略显沧桑的面孔在画面中定格，画面随即打出Metal Gear Solid2 sons of liberty几个大字时，你的心情，会不会像我们一样的激动？

2001年11月29日，Metal Gear Solid2 sons of liberty正式发卖。

从这一天起，MGS2与小岛秀夫一起，步入辉煌。

MGS2是多么成功，多么的激动人心，多么的……辉煌，我想我们已经不必再赘述什么，我们今天来做这个特辑，就想告诉大家，能够形成这种辉煌的东西是什么。

象战场一样的主开发区——不比一座中学体育馆大的空间，70位隶属第一开发部的程序员、设计师、作曲、美工，是辉煌；

一千多个日夜的拼搏，是辉煌；

摆在小岛案头如小山一般的剧本，是辉煌；

抢时间、赶速度、彻夜不眠、蓬头垢面、双目赤红，是辉煌。

……

所以，一切，在辉煌之前。



CHAPTER I

Character

卷首特辑

"这是我的 Metal Gear，如果我愿意我完全可以毁灭它。"

"Solid Snake 仍然是 Metal Gear Solid 2 的主角。"

——小岛秀夫

小岛真的是一个任性的家伙呢。就在 1998 年底游戏的核心机制和情节已经基本敲定的时候，小岛仍然没有把要将一个新的主人公出现在玩家眼前的想法透露给自己的小组。恐怕是一些测试人员在玩 MGS 的时候不知不觉发出的"怎么还是这一群老家伙啊"诸如此类的抱怨，或多或少地传入了小岛的耳朵里，于是他就暗下决心在新的一部作品中给所有的人一个意想不到。这种想法只是在他脑中隐隐约约成型，他没有告诉任何人，只是在这个想法刚一成型的时候暗示了一下 Metal Gear Solid 系列幕后 29 岁的角色设计师新川洋司，或许应该让一个年轻英俊的小伙子出现在下一部作品中。话中的调侃意味和十几年来 SNAKE 雷打不动的主角地位让新川认为小岛不过是在开玩笑罢了，不过事实证明，小岛并没有开玩笑，或者从另一个角度来说，小岛开了世界上所有关注 MGS2 的人一个玩笑。

1999 年年初，小岛向自己的创作小组透露了游戏的大部分环节，玩家将在停驻纽约港的油轮 DIscovery 号的甲板上开始新的冒险，从系列开始之初便是主角的 Snake 这一次仍然作为驰骋疆场的主人公出场似乎已经是天经地义的事情，然而 SNAKE 的生父小岛却没有这么想。他手指间的铅笔有节奏地晃来晃去，眼镜的反光发出让人不可捉摸的光芒。为什么不让 Snake 只作为游戏的一部分，而让玩家以全新角色的视角对其进行观察呢？

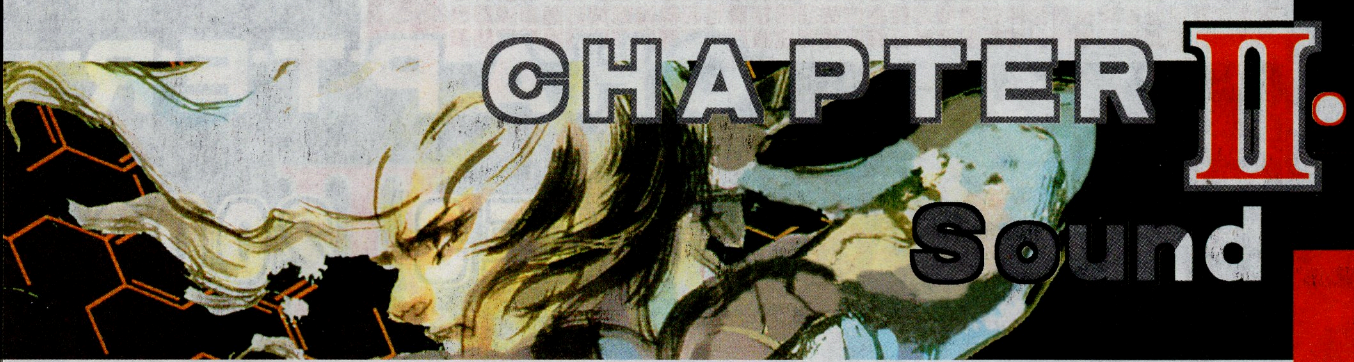
福尔摩斯系列探案小说给了小岛最初的灵感，因为那些作品是以第一人称写下的，但是叙述者并不是福尔摩斯，而是华生。这个模式给了小岛很大的兴趣，十数年不变的 SNAKE 拯救模式也让他感觉到一丝厌烦，于是他决定创造出一个新的角色，以便在新的作品中以新的人物来完成新的叙事方式。

不久之后，一个与粗犷强硬的 Snake 完全是一个对立的，看上去英俊和感性的年轻小伙子出现在小岛的脑海中，让这个新角色出现在游戏中并承担大部分情节的叙述者在小岛的心中已逐渐成型。终于有一天，他走到新川面前对他说："嗨，我们现在需要一个这样的家伙来作为新的主角，你能绘出这种类型的角色吗？"虽然这句话让新川有些吃惊，但是他仍然很好地完成了自己的工作并将自己的想法体现在了设计的草稿上。"我承认在自己的角色设计工作中常常有些反叛精神，这种叛逆通常是通过设计来表现的。假如我严格按照小岛的设想绘制角色有什么乐趣呢？我努力做的是在最终设计中也实现自己的想法。这样最终绘制出来的角色将会激发小岛把这个系列带到新的方向，"与小岛合作创造出 Metal Gear 中所有角色的天才画师新川洋司这样说道。几天之内新川就绘制出了 Raiden 的草图，这个版本和最终的定稿极其相近，于是，这个让所有人大吃一惊的小伙子——Raiden 诞生了。

接下来就该讨论到底是不是应该采用这个新角色的问题了，小组中大多数人都是一代的原班人马，而且其中许多都跟随小岛工作了接近 10 年之久，一些人对 Raiden 的出场表示赞赏，而另外一些则表示感到迷惑。"这个看上去弱不禁风的家伙会被 Snake 的爱好者接受吗？"，这是绝大部分人员提出的质疑。小组的一些成员表达了玩家会希望在续作中始终扮演 Solid Snake 的问题，但是小岛在游戏中加入一个神秘的新角色的决心已经不可动摇。"我担心人们可能不会对这个新角色感兴趣吗？并非如此，"他说。"在续作中你必须迎合人们的期望，但是我想你也必须背弃和欺骗他们。这是我的 Metal Gear，如果我愿意我完全可以毁灭它。"

如果一切能够能按照计划进行的话，玩家在把 DVD 放入 PS2 的时候甚至不会发觉有 Raiden 这个人物的存在。当玩家刚刚操纵 Snake 闯过第一个难关，时间便马上跳跃到二年之后，玩家们开始操纵的是一个从来没有见过甚至听说过的小伙子！恐怕连任何一个 MGS 的爱好者都不能接受这种转变。然而这正是小岛的目的所在。"我很喜欢影片 Terminator 2（终结者 2），"他解释道，"那部电影的伟大之处在于开始的时候你绝对不知道史瓦辛格是好的机器人。当他在出场的时候你会认为他和上一集一样是反面角色。但很快会发现他是正义的一方，我记得当时对于情节的突然转折感到多么惊讶。"

但是有一个原则小岛仍然不会改变，那就是——MGS 仍然是以 Snake 为中心的游戏，即便这次的主叙述者不是他，但是游戏的主角仍然是——Solid Snake。



“对于这个项目而言有所不同，我根本就没有任何视觉的参考。”

——Harry Gregson－Williams

“这就是 Metal Gear Solid 2 需要的家伙！”——小岛秀夫

当 Metal Gear Solid 2 的主题曲伴随着如诗般的画面缓缓响起的时候，喜欢看电影的朋友会不会感到曲调的旋律是那样的熟悉呢？看来我们有必要对 Metal Gear Solid 2 的作曲——Harry Gregson－Williams 做一个简单的介绍了。Harry Gregson－Williams：好莱坞当代的最著名电影配乐作曲家之一，他曾经参与制作的许多电影即使在我们国内也是相当知名的，像“The Rock(勇闯夺名岛)”、“Armageddon(地球末日)”以及最近公映的由 Brad Pitt(布拉德·彼特）主演的“Spy Game(间谍游戏)”等，Gregson－Williams 在动画片配乐方面上更是成绩斐然，“Antz(小蚁雄兵)”、“ChickenRun(小鸡快跑)”、“Shrek(怪物史莱克)”等知名动画大片中的或激昂或调皮或婉转或柔情的配乐，都是出自他的手笔。他出现在 Metal Gear Solid 2 的制作阵容中，无疑给整个游戏增添了一处相当亮丽的注目点。

说起来小岛与 Gregson－Williams 能够合作，也许一切在冥冥中早有安排吧。可以这样说，小岛为了 MGS2 一直在寻找一位合适的音乐人，在他寻找到 Gregson－Williams 的时候才发现，原来 Gregson－Williams 也在一直寻找他，只不过他们两个都没有意识到而已。

众所周知，小岛是一个标准的电影迷，他经常和 Konami 公司音效设计部门主管和音效指导村中一起看电影，虽然他们对于同一部电影总是有着相当差异的看法（村中是在欣赏，而小岛是在以导演的眼光去评判），但当他们看过“血仍为冷”(1998 年，周润发主演）之后却难得的达成了一个共识，“这部影片的音乐棒极了，我喜欢 Harry Gregson－Williams 的现代打击乐，”小岛说，“这就是 Metal Gear Solid 2 需要的家伙！”

然而对于小岛这样重量级的游戏制作人来说，能够请到好莱坞最忙碌的作曲家之一 Gregson－Williams 来加盟也是一件非常困难的事。然而小岛有他自己的处理方式，小岛开始整理了一张他最喜欢的 Gregson－Williams 作品 CD，几天内他把这张 CD 寄给了远在美国的 Gregson－Williams，然后就等待回应。

正在加利福尼亚 Santa Monica 的工作室的 Gregson－Williams 正在忙于为 Spy Game 和 Shrek 做电影配乐，一天，他悠闲地早起，喝上一杯咖啡，像往常一样开始整理自己的邮件。忽然间，他发现了一张很奇怪的烧录 CD，地址是从日本寄来的。和日本方面基本上没有什么来往的 Gregson－Williams 十分诧异，然而更为令他诧异的是他将这张 CD 放进自己的光驱之中的时候。“这张 CD 上都是我的作品，但是却令我非常惊讶，因为至少就我所知，CD 上的电影配乐并没有发行过相应的原声唱片，甚至这张 CD 中还有一些我同其他作曲家合作的影片中的音乐，无疑烧录这张 CD 的人清楚地知道那些影片中哪首曲子是我写下的。CD 的作者选取曲目的能力给他留下了非常深刻的印象，因此我的确无法对这个项目说不。”Gregson－Williams 谈到。

在这一天，小岛为 MGS2 找到了 Gregson－Williams，Gregson－Williams 也找到了小岛的 MGS2。

对于做惯了电影音乐的 Gregson－Williams 来说，为 MGS2 这个电视游戏作曲实在是一个新的挑战，他已经习惯于根据影片中的图画来进行配曲，音乐中的动感都需要根据屏幕上的显示进行创作。但是他对于为游戏工作的想法感到兴奋不已，即便他还没有 PlayStation，而且也只玩过一个游戏。Gregson－Williams 说道：“对于这个项目而言有所不同，我根本就没有任何视觉的参考，我根本看不到这个游戏的实际情况。他们只是给了我一些主题的形容词，我要用这些词谱写曲子。”

他们的合作方式是相当奇特的，东京的小组和美国的 Gregson－Williams 之间通过电子邮件联系，Gregson－Williams 把自己的作品以 MP3 格式发送到日本。Gregson－Williams 一开始根据日本小组给他的形容词开始作曲，他从隐秘这个词开始，然后逐步加入高贵、战斗、英雄等词。这些曲子一般采用一分钟的段落格式并发送给日本的开发小组。虽然采用形容词或许是不同语言间沟通的唯一方式，但有限的交流并不能归咎于语言问题，而是设计本身。“如果我们提出太过明确的要求，那么就不会是他的音乐了，我们希望 Gregson－Williams 能够保持自己的风格，”村中谈到。Gregson－Williams 利用形容词创作的音乐被游戏采用，另外日本小组还请他为 E3 2000 大展的演示谱写了一段专门的旋律，在那次 E3 上，MGS2 与 Gregson－Williams 令人拍案叫绝的配乐一起，令整个世界为之震惊。








CHAPTER Ⅱ E3 2000

“你只知道正在看的是游戏的最高峰，无论你是多么有经验的开发人员，看到 Metal Gear 的时候你都会开口叫绝。”

——George Broussard(3D Realms Entertainment 公司职员，Duke Nukem 的创作者)

“我记得坐在飞机上悄悄对自己说，‘你需要保持冷静’”——小岛秀夫

E3，对于每一个游戏制作厂商和游戏制作人来说都是一个相当重要的日子，作为想让 MGS2 再次震惊世界的小岛秀夫当然明白这个关键。考虑到 Metal Gear Solid 在 1997 年 E3 上首次亮相取得的巨大效应，E3 2000 是向整个世界关注 MGS2 的人们展示这个游戏的精彩性与与众不同的最佳时机。是时候向他们展示一些东西了——小岛在心中默默地想。

小岛打算在 E3 上演示 9 分钟长的 Metal Gear Solid 2 视频预告片，在这个预告片中，将会展示最初的舞台——油轮 DIscovery 号的各个场景，游戏图像的精美与敌人高智能的 AI 将要通过这 9 分钟向人们完美地体现出来。小岛开始亲自录制和编辑宣传片，其中许多素材都取自小组制作的多边形演示，也就是大多数北美玩家眼中的游戏引擎影片或片断。当然，这一切必须要按着小岛最初的构想——出现在预告片中的还是 Snake，人们仍然不会知道有 Raiden 这么一个新人物的存在。这将会成为一个伟大的预告片。他们的确拥有一些与众不同的东西。

换一种方式来说，他们必须要完成某些特殊的东西，然而在 E3 之前完成这个 9 分钟的演示胶片并不是一件轻而易举的事情。这和电影的预告片制作完全不是一个水平线上的东西，一个电影导演可以很轻松地告诉演员该做什么动作朝哪一个方向走，而摆在 MGS2 制作小组面前的就不是这么简单的一件事了，他们必须依靠 AI 作大部分事情，许多时间都被用来向某些方向发射子弹和希望敌人以特定的方式做出反应。

预告片逐渐已经成型了，日本方面的小组通知美国的 Konami 公司将在 E3 上播放长达 9 分钟的预告片，美国方面的担心是可想而知的，因为 Konami 公司将在 E3 的整个演示计划只有 30 分钟，小岛这样做无疑将占去将近三分之一的时间。然而在这之前，除了日本开发办公室外，就算是 Konami 公司的本部员工，都没有看到过一段视频、一张截图、一个 logo，甚至与有关游戏的任何资料。然而所有人都认为值得一赌，因为毕竟这是 MGS2，毕竟这是小岛秀夫。这个预告片完成之后会给整个世界以震惊的，所有人的心里都认为这是理所应当的。

小岛对游戏如此秘而不宣的部分很大一部分原因是担心公众方面的反应，当时他们完全不知道其他公司开发 PS2 游戏的情况。即便是已经达到了这样高的水准，但是他们对自己创造出的视觉效果也并不是十分自信，尤其考虑到他们将多边形数量更多地投入到环境和特殊效果而不是用于塑造角色。尽管小岛拼命想知道竞争对手的进展，但是他和他的小组甚至在 E3 之前几周的时间内都不知道与同期的作品相比 MGS2 处于什么水平。他们不知道新的生化危机、最终幻想或者古墓丽影是什么样子，因此他们非常担心。特别在 E3 前几天他们看到了竞争对手的作品泄漏出来的截图，由此他们开始担心公众不会喜欢 MGS2 选择的方向。

2000 年 5 月 10 日将会是电玩史上最为难以忘记的一日，150 名新闻记者夹杂在洛杉矶 Universal Studios 拥挤不堪的放映厅内。5 点钟一到，小岛出现在人们的面前，他在如潮的欢呼中走上讲台并向全世界宣布：“我回来了。”灯光逐渐暗淡下去。

接下来的 9 分钟是任何人都难以忘怀的 9 分钟，Gregson－Williams 创作的主题旋律分分秒秒地激荡着每个人的耳鼓，屏幕上出现的画面让人们感觉更像是在欣赏“勇闯夺命岛”或是“007”，各种特殊效果的运用让人产生了似梦似真的感觉。当 Revolver Ocelot 以一个极酷的出场方式出现在屏幕上时，人们发出了热烈的欢呼。人们在如痴如醉的同时开始惊讶于这个片子的长度，这段演示太过出色、太过精美、太过强大以致于让人不能相信这是一部真正的游戏。当预告片结束的时候 MGS2 的 logo 出现在屏幕上，人群沉寂了几秒钟，随即突然爆发出热情的鼓掌欢呼并且向小岛先生持续地喝彩。正像片子中打出的字幕说的那样——MGS CHANGE THE WORLD。

在 E3 展示期间，小岛每个小时都要在展棚的墙壁上播放一遍 9 分钟的预告片。观众提前 15 分钟就会拥挤在一旁，以致于 E3 的工作人员开始担心这么多的人挤在一起会发生危险。甚至人群的中开发人员也反复地观看这段预告片，而且不敢相信他们在屏幕上看到的一切。

Metal Gear Solid 2 获得了此届 E3 最佳游戏的殊荣，小岛处在了世界的巅峰。那些日子是他生命中最美好的时光，虽然 Metal Gear Solid 为小岛赢得了尊重和一批死硬的追随者，但 Metal Gear Solid 2 的预告片是点燃业界狂热之火的火花，小岛也由此同 Mario 的创造者宫本茂站在了同一个水平面上。

然而，剩下的，才是最主要的——离游戏正式发卖的日子不远了。





CHAPTER IV

the end of road

“如果我不是公司的管理人员，那么我或许会创作所有这些离奇的游戏”

——小岛秀夫

“信中说如果我们没有额外一周的开发时间，游戏就必须延期。”

——Scott Dolph（MGS2 开发小组成员）

从 E3 回来之后，欢呼与赞扬都已经成为很遥远的事情，随之而来的压力使小岛的心情更加沉重，所有的目光都将开始关注小岛和他的小组能否创作出一个无愧于那些宣传和欢呼的游戏。

2001 年对于小岛来说是最为艰难的一年，他必须在有限的时间内完成这个游戏的制作并且保证一贯的高品质。考虑到 MGS2 史诗般的规模和 2001 年后期发行的承诺。对于项目状况担忧的村中向小岛提出了一个检查小组进展的方法。他想做的是对比 MGS2 与前作的进度。现在离发卖的时间还有 10 个月的时间，当前作还有 10 个月的制作时间的时候当时小组的进度是如何呢？小岛很喜欢这个想法，认为这是提供测定余下工作量的具体方法。于是村中利用一周的时间完成了这个测试，得出的答案是让所有人不想看到的——MGS2 的进展已经非常滞后，照这个进度，游戏是干脆不可能在 2001 年内制作完成的，制作小组要尽一切可能来完成这个不可能完成的任务。

但是不论是否不切实际，小组将尽最大努力确保 2001 年发行的目标。市场和公共关系方面的工作似乎已经十拿九稳，这其中很大一部分要归功于 3 月份在美国发行的可玩演示版，那些声称预告片不可能是实际游戏效果的怀疑者被封住了口。但是小岛对现有的状况仍不满意，他决定在 E3 2001 上展示一个新的预告片，尽管他再次决定绝对不会展示完整游戏任何可玩的拷贝。

毫无疑问剪切展示预告片的决定来自小岛最初的指示 - -游戏发行之前 Raiden 的加入需要绝对保守秘密。由于 Raiden 是游戏大部分情节的可玩角色，这可不是一件容易的事情。但是小岛完全遵守自己的诺言，甚至没有通知美国 Konami 方面 Raiden 的存在。系列的爱好者们也不会很快发现 Raiden——E3 2001 的预告片只是更进一步误导他们，而这段影片编辑的方式导致了对 Snake 命运持续数月之久的猜测。

对于小岛来说从 E3 2001 归来的感觉同一年之前显然不同。小岛一再坚持说游戏将在 11 月份发行，但是在回东京的路上他非常担忧，小岛知道接下来几个月中将不会有丝毫乐趣可言。2001 年内发行的前景仍然很黯淡——老实说，小岛内心深处都认为 2001 年发行是不可能的。

到了 8 月份，游戏终于初见规模，开始集中到一起。小岛更希望慢慢等待游戏的完成，他意识到在假期之前完成是最理想的，如果没有发卖时间的限制的话，他可以无限期地对游戏进行调整和修补。小岛他们制作游戏的策略，就是创作、检查、体验、和毁灭，这种来来回回的做法才会创造出一个经典的游戏。然而世界留给小岛和他的 MGS2 的时间已经不多了。

不过，小岛坚持只有在绝对必须的情况下才能削减推敲的时间——他不希望耗费三年辛勤汗水和大约 1000 万美元预算的游戏被人们拒之门外。因此他们做出了一个艰难的决定。8 月中旬，小岛让 Scott Dolph 向美国 Konami 发去了一封紧急电子邮件：除非小组有更多的时间，否则游戏不会按照计划在 11 月 13 日发行。虽然小岛原先预订在 9 月初开始游戏光盘的生产，但他希望 Konami 加快光盘生产速度，这样小组才有更多的开发时间确保预订的发行计划。美国 Konami 同意了增加一周的时间 - -Metal Gear Solid 2 第一次交付时间定在了 2001 年 9 月 14 日，星期五。虽然额外的一周给小组一点喘息的余地，但无疑 9 月份前几周必须进行无数小时的测试和调整——小岛和他的小组必须全力以赴。

9 月 14 日发生就要到了，整个小组开始陷入了拼命的状态，每个小组的成果终于能够融合在一起，他们的努力终于有了成果——如果没有什么意外的话，他们正好赶上了进度。然而上天总是喜欢开这样那样的玩笑——9 月 11 日，美国发生了最想像不到的意外，日本收到恐怖袭击的新闻报道已经是 9 月 12 日了——此时距离第一次交付仅有两天。

对于大部分场景定在纽约的游戏来说，这场悲剧带给 MGS2 的无疑是一场恐怖。工作人员意识到他们必须为游戏进行一些改动，在交付之前的 48 小时他们必须重组一些游戏中的场景，这使得原本可以平平静静的结尾变成了一场疯狂的赛跑。

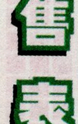
在最后一天，开发小组的疲倦度已经达到了顶点。程序员在编程和打盹之间徘徊，开发室中每一台可用的显示器都用来体验和测试 Metal Gear Solid 2，小组成员上原虽然看上去相当疲倦，但是他仍然坐在自己的计算机前搜索代码中最后的 bug。他的旁边至少有 8 台配有硬盘的 PS2 主机堆放在一起——利用硬盘拷贝新版本要比制作 DVD 更快。新川正在自己的桌子为游戏环境描上最后几笔——他用了几周时间反复测试以便确保视觉效果没有问题，他要做的就是在游戏中每隔一秒钟就停止行动以便观察环境是否正常。

凌晨 5 点，大多数最后的 bug 都已经得到解决；新川完成了对游戏结局片断的最后调整。最重要的是，上原终于确信游戏已经完成。几次击键和鼠标点击之后，他启动了 DVD - ROM 刻录机并开始制作将在几周后投放给 100 万美国用户的 Metal Gear Solid 2 最终版本——70 位成员三年的辛苦工作被浓缩成一张薄薄的光盘。到了早晨，这个最终版本将被发往美国——他们终于完成了这个游戏。

小岛、新川、Gregson - Williams、村中、上原……当我们在体会 Metal Gear Solid 2 的辉煌时，我们必须要知道——一切在辉煌之前。

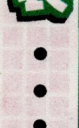
完













新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	价格	类型
2002年1月	ZOIDS2	TOMMY	5800 日元	SLG
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROMSOFTWARE	1800 日元	STG
	KING' S FIELD Ⅲ	FROMSOFTWARE	1800 日元	ARPG
17 日	追追 DE DIET	TWILIGHT EXPRESS	3500 日元	ACT
	MAJOR WAVE SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500 日元	SLG
	MAJOR WAVE SERIES THE・放送局 SATELITTE TV	HAMSTER	1500 日元	SLG
24 日	SUPERLITE 3IN1	SUCCESS	2800 日元	PUZ
	SERIES OEKAKI PUZZLE 集	SUCCESS	2800 日元	PUZ
	SERIES CROSSWORD 集	SUCCESS	2800 日元	PUZ
	SERIES NANCRO 集	SUCCESS	2800 日元	PUZ
	NICE FRICE SERIES	DIGICUBE	2200 日元	TAB
	VOL. 5 CHESS&REVERS!	DIGICUBE	2200 日元	TAB
	SUPER PRICE SERIES 花札	SELEN	950 日元	TAB
	SUPER PRICE BLOCK&SWITCH	SELEN	950 日元	ACT
下旬	YUKINKO BANINGU	PRINCESS SOFT	6800 日元	AVG
2月7日	MARTIAL BEAT	KONAMI	12800 日元	ETC
下旬	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800 日元	AVG
2 月	熊之小 POOH 森林之朋友	ATLUS	3800 日元	ETC
	熊之小 POOH 森林之教室	ATLUS	3800 日元	ETC
	熊之小 POOH 森林之教室(连 MOUSE 版)	ATLUS	5800 日元	ETC
	MICKE&MINNIE 快乐煮食	ATLUS	3800 日元	ETC
	MICKEY&MINNIE 快乐煮食(连 MOUSE 版)	ATLUS	5800 日元	ETC

PLAYSTATION2

日期	游戏	厂商	价格	类型
2002 年				
1月10日	CHORO Q HG 2	TAKARA	6800 日元	SPT
17 日	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SCEI	2800 日元	SLG
	CLIMAX TENNIS WTATOUREDMON	KONAMI	6800 日元	SPT
24 日	黎明之马利子 2ND ACT	SCEI	2800 日元	SLG
	MADDEN NFL BOWL 2002	EA SQUARE	6800 日元	SPT
31 日	GRANDIA Ⅱ	ENIX	未定	RPG
	GRANDIA EXTREME	ENIX	未定	RPG
	VIRTUAFIGHTER4	SEGA	未定	FIG
	HYPER SPORTS2002WINTER	KONAMI	未定	SPT
	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	SQUARE	7800 日元	RPG
	AKIRA PSYCHO BALL	BANDAI	4980 日元	TAB
	WILD ARMS ADVANCED 3RD	SCEI	5800 日元	RPG
1 月	WAVE RALL Y	IDOS INTERACTIVE	未定	SPT
	NBA LIVE2002	EA SQUARE	6800 日元	SPT
	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SCE	未定	SLG
	LAPUCELLE～光之圣女传说～	SOFTWARE	6800/限定 7800 日元	SRPG
	PARALLEL～梦中一败!去吧 PARALLEL!!～	TOMY	6800 日元	SLG
	NBA LIVE 2002	EA SQUARE	6800 日元	SPT
	最强东大将棋 SOPECIAL	COMMUNICATIONS	2000 日元	TAB
	最终电车	VISIT	5800 日元	SLG
2 月	侍～SAMURAI～	SPARK	未定	ACT
	宇宙战舰 YAMATO 对伊苏卡多鲁之追忆	BANDAI	6800 日元	SLG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	未定	SLG
	SPACE CHANNEL 5 PART2	SEGA	未定	SLG
	LE・MAN24 HOURS	SEGA	未定	RAC
	无聊名作剧场 涂鸦王国	TAITO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志	NAMCO	未定	RPG
	XENOSAGA EPISODE! 往力之意志限定版	NAMCO	未定	RPG
	永世名人	KONAMI	未定	TAB
3月7日	鬼武者 2	CAPCOM	6800 日元	AVG
	剑豪 2	元气	6800 日元	FTG
	创造球会 2002	SEGA	6800 日元	SLG
14 日	LE MANS 24 HOURS	SEGA	6800 日元	ACT
	WILD ARMS 3RD	SCEI	5800/限定 8800 日元	RPG
	BLACK/MATRIX 2	NEC	6800 日元	SRPG
20 日	铁拳 4	NAMCO	6800 日元	FTG
28 日	湾岸 MIDNIGHT	元气	6800 日元	RAC
	王国之心	SQUARE	6800 日元	RPG
	滑雪赛手 3	NAMCO	6800 日元	SPT
	超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO	7980/限定 9980 日元	SRPG
3 月	幻想水浒传 3	KONAMI	未定	RPG
	波波古罗斯物语－初次冒险	SCEI	5800 日元	RPG
	星之海洋 3－Till The End Of Time	ENIX	未定	RPG
	日米间职业棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE	5800 日元	SPT
年内	机动战士 GUNDAM 宇宙邂逅篇	BANDAI	未定	SLG
年内	机动战士 GUNDAM 基利之野望 自护独立战争记	BANDAI	未定	SLG

DREAMCAST

日期	游戏	厂商	价格	类型
2002年1月				
17 日	MISSING PARTS	FOG	5800 日元	AVG
	ISAKURA 大战 MEMORIAL RACK	SEGA	3800 日元	AVG
	MISSINGPARTSTHE 侦探 STORIES	FOG	5800 日元	AVG
24 日	梦之达人	FUJICOM	3300 日元	AVG
下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800 日元	AVG
2 月	SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	未定	SLG
	NHL 2K2	SEGA	未定	SPT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	SEGA	未定	SPT
	SPACE CHANNEL5PART2	SEGA	未定	SLG
7 日	SAKURA 大战 2～求君别死去～	SEGA	3800 日元	AVG
	MEMORIAL PACK	SEGA	3800 日元	AVG
	J. LEAGUE SPECTACLE SOCCER	SEGA	5800 日元	SPT
14 日	SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	9900 日元	SLG
28 日	MILKY SEASON	KID	6800 日元	AVG
	WEAKNESS HERO TRUMAN DC	FORTY FIVE	6800 日元	ETC
3月7日	樱大战 3 纪念收藏版	SEGA	5800 日元	AVG
14 日	咕噜咕噜温泉 3	不详	4800 日元	ETC
21 日	圣魔大战	不详	8800 日元	SLG
	娜可露露	不详	6800 日元	AVG
	樱大战 4	SEGA	6800/限定 8800 日元	AVG
	樱大战完全收藏版	SEGA	18000 日元	AVG
28 日	CARD OF DESTINY～光与暗之统合者	ABEL	6800 日元	RPG
	同窗会 2 again & refrain	不详	7200 日元	AVG
	NFL2K2(DD 专卖)	EA・SQUARE	5800 日元	SPT
	公主姐妹(3 万份限定)	不详	9800 日元	AVG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	价格	类型
2月7日	炸弹人 MAX2	HUDSON	4800 日元	ACT
8 日	BLACK BLACK～BURABURA	CAPCOM	4800 日元	ETC
14 日	CLIMAX 网球 POCKET	KONAMI	5800 日元	SPT
22 日	DOMO 君之不可思议 TV	任天堂	4800 日元	ETC
28 日	J 联盟 POCKET2	KONAMI	5800 日元	SPT
	伍佑卫门 NEW AGE 出动	KONAMI	5800 日元	ACT
3月8日	河川垂钓 5	VICTOR	4800 日元	SPT
28 日	光明灵魂	SEGA	5800 日元	RPG
3 月	青蛙 B PACK	角川书店	5800 日元	RPG
	LUNAR～LEGEND～	MEDIA RING	未定	RPG
	斗魂烈传 ADVANCE	TOMY	5800 日元	SPT

本月新作推荐

3 月份正值日本春休期间，所以许多大作都决定在 3 月份推出，因此在 2 月份里几乎没有什么值得一玩的作品，除了在 2 月最后一天发售的异度传说，还有就是樱花迷们要注意世嘉会在 2 月份发售樱大战 2 的收藏版。

日期	游戏	厂商	类型
2月	异度传说! 力之意志	NAMCO	RPG
	太空频道 5	SEGA	SLG
7 日	樱大战 2(特别收藏版)	SEGA	AVG
28 日	光明灵魂	SEGA	RPG



NEWS 业界新闻 Time






PlayStation 2

EVENT 《最终幻想 X》美国热销

SQUARE 超人气大作 RPG《最终幻想 X》锐不可挡，2001 年 7 月在日本推出横扫市场，狂销 250 万套以上，2001 年底圣诞节北美上市后一样得到非常高的评价，荣登北美年底游戏销售冠军。

根据美国 NPD Group 公司统计，《最终幻想 X》赶在圣诞节推出，短短 4 天内就出货 214 万套，而销售率更高达 90%，达到 190 万套以上，是今年北美圣诞节商季最畅销的游戏。而合计日本与北美的销量，《最终幻想 X》已累积销售突破 450 万套。

SOFT WARE 动作 RPG《忍者龙剑传》多平台推出

TECMO 目前正在开发的动作 RPG《忍者龙剑传》，将会跨平台推出，并对应 PS2/XBOX/NGC 多个游戏平台，约定首先在 PS2 上推出。

这款名为“忍者龙剑传”的动作 RPG 游戏其实就是 TECMO 最著名的开发小组 NINJA Team 在完成 XBOX《生与死 3》之后将投入的最新作品。而 NINJA Team 的领导者板垣伴信在接受访问时表示，他在完成日版《生与死 3》后就随即投入新作的开发。而这款《忍者龙剑传》就是板垣伴信的成名作品，当年曾在红白机(FC)上大受好评，也推出过 GBC、超任版本，而即将开发的最新作将是一款重视解谜成分的动作 RPG。

SOFT WARE PS2 版《铁拳 4》可能延期

在日本厂商公布的发售表上可以看到，备受 PS2 玩家期待的《铁拳 4》已经决定在 3 月 20 日发售，售价 6800 日元。另外 SQUARE 与迪斯尼合作的奇幻 RPG《王国之心》也决定 3 月 28 日发售，售价 6800 日元。本次《铁拳 4》的 PS2 版本将追加更多原创模式，目前已知的内容如下：

1. 完全移植街机版游戏画面　2. 追加 TAG 团队战斗模式
3. 每位主角追加结局 CG 动画 4. 追加 PS2 版独创的游戏模式

但是，近日在日本方面有传闻称，原定 3 月 20 日推出的 PS2 版 3D 格斗游戏《铁拳 4》可能滞后发售。因为 NAMCO 近来业绩不佳，故对本作寄予了厚望，甚至有《铁拳 4》在日本地区的销售不能达到 100 万套以上，NAMCO 将会陷入财政危机的说法。而为了达成 100 万套的销售目标，NAMCO 有意把这个游戏延期到 4 月份推出，以避开 1－3 月期间其他公司推出的大作的锋芒。众所周知，1－3 月期间推出的同类型与《铁拳 4》同等分量的游戏只有 SEGA 的《VR 战士 4》，《VR 战士 4》肯定将在 1 月 31 日推出，距离《铁拳 4》原定的发售日期只有不到两个月的缓冲时间，因此 NAMCO 把《铁拳 4》延期以取得更好的销售成绩的可能还是很高的。无论最后《铁拳 4》延期与否，我们都希望 NAMCO 能度过目前的财政难关，毕竟，NAMCO 是曾带给我们无数欢乐的游戏公司。

EVENT 全球限量三部金色 PS2 主机

我们曾经报道过为了庆祝 PS2 出货 2000 万台而限量推出的五色限定版 PS2 主机，在 2001 年 12 月 24 日推出，各种颜色全球限量推出 2000 台(五色总计推出 1 万台)。这五台限定版 PS2 主机分别是白、红、蓝、黄、银，以镜面光泽特殊烤漆处理，并各自搭配同色的手柄、记忆卡，样式典雅。不过因为数量有限，奇货可居，每台售价高达 5 万日币，并且只接受网络预约。



而后 SONY 还推出全球只有三台的金、银、铜 PS2 主机。这三部主机主要是瑞典 SCE 为了庆祝瑞典境内 PS2 推出达 10 万台而特别推出的，而且这三部主机的编号特别有纪念价值，分别为：99999 号——银色 PS2 主机、100000 号——金色 PS2 主机、100001 号——铜色 PS2 主机

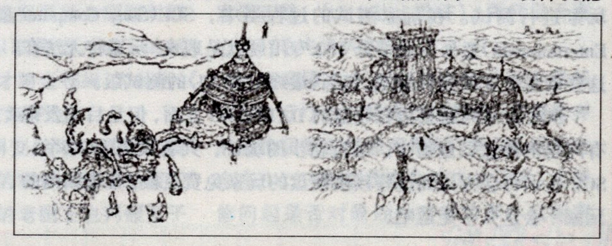
因为只有三台，价格很高，目前每台价格在 1000 美元以上。

最新消息：自 PS2 主机 2001 年 11 月价格下调以后，1 个月的时间里，PS2 全世界销量达到 500 万台。

SOFT WARE 《妖精战士》系列登场

SCEI 一口气公布了两款“妖精战士”系列的 RPG 新作，分别是 PS2 版与 WSC 版。

WSC 版《妖精战士～机神复活》是一款 2D RPG，是以当年 PS 版《妖精战士》一代为主题改编的 RPG，虽然因为 WSC 硬件机能










不可能重现当初 PS 版的画面，但目前公布的画面表现还是值得称许。WSC 版以一代故事的 3 年后为故事主轴，在冒险的过程中还会遇到二代的主角们。勇者们一起经历了更刺激的冒险旅程，游戏预计 2002 年夏天推出。

PS2 版的《妖精战士～精灵的黄昏》是一款 3D RPG，采用了全新开发的系统，将带给玩家截然不同的感受。虽然目前 SCEI 并没有透露太多消息，但游戏的角色设定国末 龙一先生表示，《妖精战士～精灵的黄昏》里的人物将有更具活力的设定，符合 PS2 所代表的新世代感受。游戏的剧本设定山崎 修将为《妖精战士～精灵的黄昏》撰写更具深度、强调"对立"价值观的剧本，给玩家更多思考空间。制作人山口 晋平表示《妖精战士～精灵的黄昏》将发挥 PS2 强大 3D 功能，建构出更完全的 3D 世界观。《妖精战士～精灵的黄昏》预计 2002 年发售，DVD 格式，价格未定。

SOFT WARE 星球大战最新作——《极速飞梭》

美国 Lucasarts 公司公布了他们改编自电影《星球大战 幽灵的威胁》的赛车游戏《星球大战：极速飞梭》。这款名为《星球大战：极速飞梭 Revenge》的游戏将在 PS2 上推出。在游戏中玩家不再扮演阿纳金，而是他的对手。游戏对应的平台为 PS2，所以画面表现比起前一代（PC/N64 版本）要好很多，无论是速度感，还是华丽的画面，都能让人眼前一亮。游戏预计 2002 年上半年推出。

SOFT WARE 街机版《机动战士高达》将推出续集

CAPCOM 公开表示，由于街机版和 PS2 版的《机动战士高达：联邦对自护》创下了相当出色的销售利润，该公司已经决定要开发续集。新作的副标题为《一年战争完全版》。但目前还尚未决定推出日期。CAPCOM 表示新作仍然会由该公司负责制作而 BANPRESTO 负责发行。而且一样会推出街机版和 PS2 版。另外，CAPCOM 也承认该公司正在开发"VAMPIRE"系列的续集。游戏的名称将是《VAMPIRE SOLDIER》。

SOFT WARE 《AKIRA》即将推出游戏

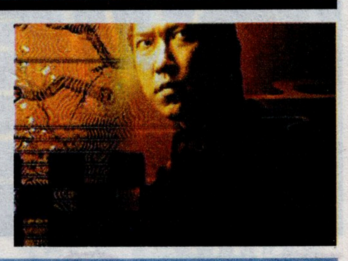
由日本著名动画大师大友克洋监制，并于 1988 年推出的《AKIRA》，将在 PS2 上推出游戏。这款名为《AKIRA PSYCHO BALL》是一款 3D 弹珠台游戏，以卡通中的场景设计弹珠台，并不时穿插精采 MOVIE 片段。游戏预计 2002 年 1 月 31 日发售，售价 4980 日元。

HARD WARE 发现部分 PS2 硬盘为瑕疵

目前 PS2 版《最终幻想 XI》（Final Fantasy XI）正在由志愿的玩家进行测试。在玩家测试的过程当中，SCE(Sony Computer Entertainment) 意外发现部分 PS2 专用硬盘是瑕疵。玩家将无法在这些硬盘上安装任何游戏，包括《最终幻想 XI》的测试版。

SCE 表示问题是出在硬盘的 DATA I/O 方面，但是目前发现有问题的硬盘数量很少。经过初步的统计，共有大概 1820 个。SCE 表示将会为买到这些残次硬盘的玩家免费更换。希望国内的玩家不会这么不走运吧！

EVENT 《鬼武者 2》主题曲确定主唱人



日本歌手布袋 寅泰最近在他的个人网站上表示，他已经答应 CAPCOM 公司，担任预计将于 2002 年 3 月 7 日推出的 PS2 游戏《鬼武者 2》的片尾主题曲主唱，并将推出单曲 CD。

SOFT WARE 《WILD ARM 3》延期至 3 月

SCE 预定在 2002 年 1 月 31 日推出的 PS2 RPG 游戏《WILD ARMS Advanced 3rd》，最近宣布将延期至 2002 年 3 月 14 日。延期的理由是——出于后期制作时间上的考虑以及最大规模的提升游戏质量。

SOFT WARE 《禁断宠物：人面鱼》续集开发中

曾在 DC、PS2 上推出，深受日本玩家喜爱的《禁断宠物：人面鱼》系列（SEAMAN）将会推出续集。这将会是完全的新作品，并非是改良自现有的版本。目前只得知这个新作将会同时在家用主机和掌上游戏机上推出，但还不清楚将会是哪台主机。但从《禁断宠物：人面鱼》曾移植到 PS2 上和目前 GBA 在手掌机领域独霸天下的情况看来，这款游戏在 PS2 和 GBA 上推出的可能性很大，当然也不排除游戏将在 NGC 和 GBA 上同时推出以实现 NGC 版和 GBA 的互动。

《禁断的宠物：人面鱼》是软件开发商 Vivarium 使用最新技术所开发的一款声控育成游戏。在游戏中，人面鱼养到一定程度的时候，玩家可以借助麦克风和人面鱼以语言进行沟通。

EVENT SONY 警告英国公司

SCEI 日前正式发函警告两家英国公司，警告他们不要再生产 PS2 改机芯片，不然 SCEI 将以侵犯知识产权为由控告这两家英国公司。这两家英国公司分别是 Playstationmods.com 与 ChannelTechnology，他们推出的产品不仅能让 PS2 执行全区的 DVD 影片，还可以被修改后用来执行盗版游戏，让 PS2 盗版游戏情况日益严重。

DreamCast

SOFT WARE 《樱大战 4》发售日公布

SEGA 表示，他们在 DC/XBOX/PS2 上都各有一款游戏发售日确定，其中包括 DC 最后的大作《樱大战 4》，在 2002 年 3 月 21 日发售，定价 6800 日元，限定版为 8800 日元。另外，《樱大战完全保存版》的包装也公布了，收录了《樱花大战》1～4 代的所有内容，用精美包装盒包装，定价 18000 日元。



◀这是『樱大战完全保存版』包装的打开状态。制作非常精美，是『樱大战』爱好者的收藏极品。

SOFT WARE 《SISTER PRINCESS》登陆 DC

日本游戏厂商 Media Works 所制作的 DC 游戏新作《SISTER PRINCESS》决定将在今年的 3 月 28 日推出。这是一款恋爱模拟游戏，以前曾在 PS 上推出，并取得了很好的反映，而同名动画在日本也获得了很好的反响，DC 版游戏将改编自 PS 版本。游戏中采用的是会话式的冒险游戏系统，时间的单位以天来做计算。游戏中追加电子信箱系统，让玩家可以随时和各女主角取得沟通。

SOFT WARE 广井王子参与《向北去》的续集制作

DC 上市初期推出的恋爱游戏《向北去》，现在有确切的消息将会推出续集。开发商则仍然是 Hudson。有"樱花大战之父"美誉的日本著名的游戏制作人广井王子将会负责制作这款游戏。

XBox microsoft

HARD WARE XBOX 的 VGA



将 XBOX 连接到电脑的显示屏上的设备问世了。XBOX 拥有非常高的视讯输出能力，支持到最高 750 线（D4 端子）的讯号输出。不过微软为了要彻底分清 XBOX 跟 PC 之间的关系，并没有推出 XBOX 专用的 RGB 端子，让玩家无法用电脑屏幕看到更清晰的 XBOX 游戏画面。不过美国专门开发高档视讯输出设备的 Key Digital Systems 公司宣布，他们将针对 XBOX 推出一款视讯输出装置"KD－CTCA2"，不但有 S 端子，还支持 RPG 输出，能直接把讯号输出到有 RPG 端子的电脑屏幕、HDTV（高清晰彩电）上。不过这一款非厂商认可的周边并不便宜，单价要 319 美元，比一台 XBOX 主机还要贵。

EVENT XBOX 显卡厂商 Nvidia 股价飙升

目前 XBOX 主机上市后最大的获利者是帮 XBOX 开发绘图芯片的 3D 显示卡公司 Nvidia。

Nvidia 自 1999 年一月股票上市以来股价就一直在上升，虽然 2002 年 9 月份股价曾一度跌到 24 美元，但之后就一帆风顺。XBOX 发售后涨幅更是明显，股价一路狂飙，在 200112 月 31 日收盘时股价为 66.9 美元，是股票上市以来的最高点。

SOFT WARE KONAMI 大作随 XBOX 在日本发售

KONAMI 公司在官方网站公布，2002 年 2 月 22 日他们将有5 款游戏随着 XBOX 主机同时在日本地区推出，并在该网站上提供玩家网络预约服务。目前这 5 款游戏的定价都为 6800 日元，游戏类型多种多样，可以说每一款游戏都是精品，钟意 XBOX 的玩家请看以下具体名单：

实况世界杯足球 2002
Hyper Sports2002 WINTER
寂静岭 2～最后之诗
Air Force Delta II
ESPN winter X Games Snowboarding 2002

GameCube

SOFT WARE 任天堂承诺 NGC 版《塞尔达传说》年底推出

任天堂董事兼游戏制作人岩田 聪在接受日本著名游戏杂志《FAMI 通》访问时表示，NGC 玩家最重视的三款大作《阳光玛丽奥》、《塞尔达传说 GC》、《宇宙战士》目前开发顺利。据其本人表示，《阳光玛丽奥》、《塞尔达传说 GC》这两款游戏目前开发顺利，到 2002 年 5 月美国的 E3 展上将会展出这两个游戏的试玩版本，而《塞尔达传说 GC》会遵守承诺于今年年底前推出，《宇宙战士》则会在今年适当时候推出。

SOFT WARE 光荣 NGC 版 3D 动作游戏《战斗封神》





光荣公司公布了 NGC 版的动作游戏《战斗封神》，这是一款结合 PS2《封神演义 2》的登场人物与《真・三国无双 2》的大场面动作系统的全新游戏。游戏能否重现 PS 2 版《真・三国无双 2》的辉煌呢？让我们拭目以待吧。游戏的故事背景是这样的，周武王推翻纣王建立周朝后 2 年，原本被封印在封神台的纣王、妲己、闻仲竟然逃了出来，并试图呼唤圣隆力量毁灭周朝，主角子牙奉元始天尊的命令再度执行封神计划，与丽兰、太公望、娜答等一起为了封印卷土而来的纣王而在 NGC 的舞台上展开了一场生死之战。





游戏的玩法和《真・三国无双 2》一样，玩家可以再次在这里享受到一夫当关万夫莫敌的动作游戏，不过本作人物选用的是三头身的 Q 版造型。NGC 版《战斗封神》将能跟我们之前为大家介绍过的 GBA 版 RPG《魔法封神》互动，玩家们在 GBA 上开发的最新宝贝都能上传到 NGC 上。

EVENT 《神机世界》将移植到 NGC

欧洲游戏公司 Ubi Soft 表示，他们已经取得了授权，将把日本 Sting 公司两年前曾在 DC 主机上推出的 3D RPG《神机世界》移植到 NGC 上，预计明年推出。不过这个 NGC 的版本只是完全移植 DC 版的内容，不会增加剧情或是强化画面、声光的表现，这多少让人觉得可惜。

EVENT SEGA 在 NGC 上开发的神秘游戏

美国 SEGA Sports 最著名的开发小组 Visual Concepts（SEGA 最著名的"2K"系列运动游戏就是该小组开发的）传闻正在 NGC





上开发一款神秘的新作游戏，而且预计将在2002年春季公开具体消息。据传闻这款神秘新作是一款超夸张的美式摔角游戏，跟原本Visual Concepts以往的游戏标榜的真实感不同，这款名为《El Diablo!》用夸张的美式漫画风格、暴力的肢体动作，营造出不同其他摔角游戏的爽快感。SEGA预计将在2002年第一季推出。

当月业界动态

EVENT 任天堂山内溥的接班人

美国任天堂宣布，他们现任总裁荒川实即将于今年退休，并由常任董事君岛达己接任美国任天堂总裁一职。

荒川实是日本任天堂总公司社长山内溥的女婿，也是任天堂在美国席卷市场的大功臣，因为他擅长英文并头脑清晰，22年前受命在美国成立任天堂分公司后，一举将任天堂培养成北美游戏霸主，功高劳苦。日本媒体普遍预计山内溥今年将会退休，而现在他女婿又在这个时候卸下了美国分公司总裁的职务，这是否意味着荒川实已内定为山内溥的接班人呢？

EVENT 今年消费性电子商品展开始

每年一度的电子产品盛会，美国"消费性电子商品展CES"已经在拉斯维加斯正式开展。跟去年一样，由微软总裁比尔盖兹开幕致词。他在会场上不但公布了最新产品"Mira"与"Freestyle"，还公布了XBOX的销售状况。

1. 新产品介绍：

Mira：并非网上传闻的掌上游戏机"XBOY"，而是一个内建Windows XP的手写板电脑，通过802.11b无线通讯协定，能够当作PC与TV之间的沟通桥梁，是微软".NET"计划中行动终端的一环。

Freestyle：一个多功能的遥控器，微软计划在所有电脑、家电都内建Windows操作系统，通过这个遥控器能遥控所有内建Windows系统的家电设备。

2. 产品销售状况：

Windows XP：自2001年10月底"Windows XP"发售至今，全球已销售1700万套以上。

XBOX：2001年11月15日XBOX发售，去年年底达成北美出货150万台，是北美有史以来圣诞节商季卖得最好的游戏机。而XBOX主机与游戏的搭配销售为1:3.2，比其他机种的销售比例高出很多。


这就是当初网上传闻的微软掌上游戏机XBOY的假想图。

网络服务MSN：MSN在圣诞节期间有560万人次使用，比去年成长56%以上。

3. 日本、欧洲XBOX销售：

日本、欧洲地区的XBOX都将在今年第一季推出，而行销活动也即将推动，并针对不同地区的玩家，推出不同口味的主打游戏。如对喜欢RPG游戏的日本玩家推出以动作、RPG为主的游戏；对喜欢赛车游戏的欧洲玩家推出已运动、赛车为主的游戏。

EVENT SONY进军操作系统市场

2001年6月，SONY集团旗下负责PS/PS2发行工作的SCE（Sony Computer Entertainment）就宣布与日本东芝、美国IBM共同出资四亿美元进行"CELL"计划，预计2005年能推出次世代超高速电脑处理器。如今SCEI与IBM合作更进一步了——他们将合作开发次世代操作系统。以现在形式看，宽频网络势必成为主流，而使用者接触网络不再限于电脑，游戏主机都将成为另一个网络终端，所以SCEI与东芝、IBM不但要顺应潮流，开发比现在处理器快数百倍的次世代"CELL"处理器，还要针对"CELL"计划研发操作系统，进一步跨入IT市场。

HARD WARE 超越XBOX画面表现力的"GeForce 4"

据最新消息，3D显卡厂商Nvidia即将在2002年2月5日公布"NV25"的新世代3D处理器，也就是传闻中的"GeForce 4"，同时还会公布代号"NV17M"的廉价版本。Nvidia在去年并购另一家3D厂商3Dfx后，将3Dfx数十位工程师纳归旗下，集成了VOODOO和TNT系列显卡的大成，合力打造"GeForce 4"。"GeForce 4"将会是超越"GeForce 3"（甚至包括同属于GeForce 3的XBOX）的超强图形处理器。目前已知的讯息如下：

1. 0.13μm～0.10μm制程，台积电负责代工生产
2. 3D处理能力是"GeForce 3"的4～6倍
3. 能让电脑3D处理能力达到XBOX等级
4. 廉价版"NV17M"是个整合型处理器，能力介于GeForce 2与GeForce 3之间，核心时脉250MHz

SOFT WARE 《世嘉拉力》决定开发续集

SEGA子公司Sega Rosso社长佐佐木健仁公开表示：该公司目前决定开发大人气越野赛车游戏《世嘉拉力》（Sega Rally）的续篇。目前预计会先推出街机版。之后佐佐木健仁表示Sega Rosso今后将负责SEGA大部分赛车游戏的开发。在他们开发完街机版赛车游戏《头文字D》之后，将随即全力投入《世嘉拉力》续篇的开发工作中。

EVENT 2002年SEGA AM2的立体格斗年

SEGA旗下最负盛名的开发部门AM2（AM2 of CRI）的企划开发部部长片冈洋最近在网上发表了新年的祝词。祝词中暗示今年除了PS2版的《VR战士4》外，该公司还会推出其他的立体格斗系列游戏，他们还把今年命名为"立体格斗年"。

EVENT 游戏事业成为促进朝鲜半岛和平统一的先锋

朝鲜半岛在南北分隔50年后，近来民间合作密切频繁。在韩国意气风发的游戏产业热潮现在也影响到到北朝鲜，两国网络公司已经决定联手开发网络游戏市场。据北朝鲜统一部官方表示，他们将与韩国共同投资一家网络游戏公司——"Hoonnet.co"，投资金额为20万美金，比率为南韩70%、北朝鲜30%。公司所在地

在北朝鲜平壤市，主要业务为开发网络游戏，培养北韩软件开发、网络实力。这家网络游戏新公司的成立，相信对于朝鲜半岛南北进行更多的技术交流、文化交流，乃至南北的和平统一进程都会起到一定的促进作用。

HARD WARE 超现实主义游戏操纵器问世

美国 Essential Reality 公司宣布，他们将推出一款新型态的游戏控制器"P5"，并在2002年1月8日~10日间举行的美国消费性电子展（CESA）上亮相。这款"P5"控制器结合了最新的3D定位装置，使用者只要手戴这款控制器，就能用手臂的移动即时控制游戏操作。无论是动作、射击、RPG等游戏都可以使用这款控制器。该产品将对应PC/PS2/XBOX等平台，预计今年内上市。

EVENT 《梦幻之星网络版》日本热卖排行第一

据日本YAHOO电脑游戏软件销量排行榜统计，世嘉Sonic team出品的《梦幻之星网络版 for windows》（在2001年12月20日上市），在圣诞销售的第一周时间里（12月18日至12月25日），销量名列日本yahoo pc game销售榜榜首。本周由电子艺界出品的《哈利波特与魔法石》虽然在世界pc game排行榜上占据首位，但是在日本只屈居第四名。

SOFT WARE 世嘉最新3D动作游戏

SEGA的子公司AMUSEMENT DIVISION最近在官方网页上表示，该公司除了即将推出的GAMECUBE版的《Virtua Striker 3 Version 2002》之外，还有一款新作在开发中。虽然目前AMUSEMENT DIVISION没有透露任何关于这款游戏的消息，但这款新作有可能和该公司的著名动作游戏"SPIKE OUT"系列有关联。AMUSEMENT DIVISION是SEGA的子公司，在SEGA推动子公司化之后成立。他们的员工都来自SEGA原来的第四软件研究开发部（AM4）。

EVENT 山内 溥&宫本 茂畅谈NGC未来

任天堂社长山内 溥在接受日本朝日新闻访问的发言重点：

1. 任天堂将继续秉持精兵策略，NGC游戏将维持一贯的高品质特点，任天堂将继续为NGC开发大量的高品质游戏。

2. NGC的设计，就是吸取当初N64的教训，倾听游戏开发商与玩家的建议所研发的，是个最适合开发也最有趣的游戏主机。

3. 任天堂高层对NGC在日本、北美销售成绩很满意。虽然PS2用降价来竞争，但还是不会影响到NGC销售。而PS2网络游戏《最终幻想 XI》对于现在来讲是个危险的投资。这样的游戏需要玩家配置PS2专属硬盘才能与网络配合，让消费者再度投资是不明智的选择。

4. 日本XBOX要等到今年2月才推出，时间实在太晚了，而XBOX的体积太大，游戏又不对日本玩家胃口，让日本玩家对这台主机产生兴趣是比较困难的。

5. 2002年圣诞节，家用游戏主机大战就会尘埃落定，到时大家就会知道任天堂会获得最后的胜利。

而同时，任天堂最有名的游戏制作人宫本 茂最近在接受CNBC新闻访问时，透露了他个人一些未来发展规划，重点如下：

1. 他目前正在规划能在GBA—NGC之间互动的游戏，虽然目前已经能做到GBA—NGC之间的资料互传互动，但他还希望能规划一款战略游戏，能做到GBA—NGC即时互动，GBA版所下达的任何指令都会影响到NGC版，NGC版也一样会即时影响到GBA版。

2. 目前任天堂自己就有20~30款游戏在开发中，预计2002年圣诞节前都会推出。

3. 他认为目前网络游戏还是没有太大利益，所以不会盲目投入网络游戏的开发。不过还是会密切注意网络技术的相关发展，时机成熟时自然会有大动作。

EVENT 《口袋妖怪2002》电影公布

日本东映电影最近公布了"口袋妖怪"的最新电影版《口袋妖怪2002》，这部电影即将在2002年夏天全球同步上映。每年夏天固定有一部"口袋妖怪"电影上映已经变成了最近几年电影界的传统，而最新的这部《口袋妖怪2002》在1月30日召开的记者会上制作者将才会向大家公布详情。



SOFT WARE 对战格斗游戏《罪恶克星XX》公布



日本软件公司SAMMY公布了超大人气2D格斗游戏《罪恶克星XX》（GUILTY GEAR XX）游戏画面。本作和前作一样使用了NAOMI基板开发，在前作中登场的人物不但会全部出现，而且每个人都新增了不少招式，动作也更华丽。新作中还新增了两位人物，分别是绅士"Slayer"与使用溜溜球攻击的少女"Bridget"。游戏预计2002年春天推出。

SOFT WARE SEGA明年将会推出3款跨平台网络游戏

据日本最新游戏杂志报道，SEGA2002年将会推出三款对应OPEN DISC系统的游戏，而这三款游戏中有一款是为DC主机所开发的。关于游戏的内容细节将会在2002年初发表。负责制作这三款游戏的SEGA子公司除了已经确定有OverWorks之外，据说也会有其他的SEGA子公司参与。OPEN DISC系统是SEGA为网络游戏所开发和提出的新观念。这套系统可让在不同主机上游玩同一款游戏的玩家在同一个服务器里游玩，交流。新推出不久的《樱花大战网络版》即是对应这个系统的游戏。目前OPEN DISC系统已确定将对应DC/PC/PS2平台。

SOFT WARE CAPCOM开发《龙珠》游戏的传闻

来自日本的传闻称CAPCOM将开发一款以《龙珠》为主题的格斗游戏，是一款类似"电脑战机"的3D格斗游戏。

CAPCOM将使用前段时间大热门的同类型游戏《机动战士高达：联邦对自护》的引擎开发这款游戏。游戏中远距离时玩家将使用各种气功波进行攻击，近距离时玩家们将操纵龙珠战士们以拳脚的方式进行格斗。之前的《龙珠》格斗游戏几乎都由BAIDAI的子公司进行制作。这款《龙珠》游戏由格斗游戏名厂CAPCOM开发，相信必有不俗的水准，但传闻就是传闻，还是等待厂商的具体消息吧。



EVENT 北美地区2001年度游戏市场总结

以下是北美2001年度的游戏市场大总结，先来看看各主机的销量吧。美国著名的市场调查公司CSFB (Credit Suisse First Boston)公布了从2001年1月1日~12月24日为止，北美游戏市场的营业统计，TV GAME部分PS2大获全胜，PS/PS2家族合计囊括市场70%以上营业额，而且丝毫不受9.11恐怖事件的影响。另外XBOX与NGC发售一个月也有不错的表现成绩，详细资料如下表：

机种	第一季	第二季	第三季	10月	11月	12月	第四季	2001年合计	历年累积总销售量
GB	991,000	701,000	426,000	85,000	550,000	132,000	767,000	2,885,000	47,745,000
GBA	NA	917,000	1,043,000	290,000	928,000	801,000	2,019,000	3,980,000	3,980,000
N64	371,000	262,000	268,000	47,000	85,000	46,000	178,000	1,079,000	18,535,000
PS	663,000	309,000	296,000	94,000	243,000	152,000	489,000	1,757,000	25,119,000
PS2	1,007,000	926,000	1,008,000	332,000	919,000	737,000	1,988,000	4,929,000	6,017,000
XBox	NA	NA	NA	NA	721,000	376,000	1,097,000	1,097,000	1,097,000
NGC	NA	NA	NA	NA	662,000	248,000	910,000	910,000	910,000

上表中单位：台　统计时间至2001年12月24日止　统计地区：北美

接着是北美地区不分平台的游戏销售排名，前十名全部都是TV GAME，而且几乎都是PS/PS2家族的天下。PS2《GTA3》以破百万套的成绩名列第一。但是排行榜只统计纯游戏销量，而不是出货量，因此KONAMI北美地区出货180万套的PS2游戏《燃烧战车2》并没有名列销售排行榜上。XBOX游戏《劲爆美式足球2002》以发售一个月的短短时间却能名列第十名，这也是个不简单的成绩。

名次	厂商	主机	游戏名称	销售量(套)	营业额(美元)
1	Take-Two	PS2	GTA3	1,069,175	$54,046,796
2	Activision	PS2	滑板高手	3 713,411	$34,051,107
3	EA	PS2	劲爆美式足球2002	595,156	$29,513,786
4	EA	PS	哈利波特	481,755	$19,371,368
5	EA	PS2	劲爆美国职篮2002	365,954	$18,209,871
6	THQ	PS2	WWF Smackdown	350,757	$17,723,751
7	EA	PS2	007邦德~谍对谍	316,736	$15,865,306
8	Activision	PS	滑板高手3	394,765	$15,731,385
9	EA	GBA	哈利波特	337,962	$12,967,601
10	EA	XBox	劲爆美式足球2002	209,611	$10,413,474

再来看看电脑游戏的销量。2001年北美的电脑游戏市场规模大幅萎缩，总产值只有电子游戏(TV GAME)的六分之一，这份数据显示电子游戏已经成为北美游戏界的主流。另外电脑游戏销售的前十名几乎是EA(电子艺界)的天下，其中"模拟人生"系列就占了其中四名。

顺位	厂商	游戏名称	销售量(套)	营业额(美元)
1	EA	模拟人生	206,076	$8,403,779
2	EA	模拟人生：火热约会	285,679	$7,713,333
3	EA	哈利波特	263,315	$7,436,015
4	Activision	重返德军总部	68,575	$3,875,859
5	EA	红色警戒：尤里的复仇	127,174	$3,640,991
6	EA	模拟人生：欢乐派对	108,954	$3,131,337
7	EA	模拟市民：美丽人生	99,996	$2,829,372
8	TTI	江湖本色	57,153	$2,735,342
9	EA	劲爆美式足球	2002 70,751	$2,673,680
10	EA	命令与征服之红色警戒2	69,573	$2,481,668

主机总营业额

主机	营业额(美元)	百分比
PS2	$195,373,530	53.0%
PS	$74,891,580	20.3%
GBA	$37,045,690	10.0%
GBC	$22,307,929	6.0%
N64	$10,293,840	2.8%

游戏软件总营业额

	总营业额(美元)
TV GAME	$368,533,901
PC GAME	$63,502,003

SOFT WARE 信长之野望第十作《苍天录》2002年2月推出

光荣宣布他们著名的历史战略模拟游戏系列"信长之野望"的第十作《信长之野望——苍天录》的开发已经进入最后阶段，即将在2002年2月正式推出。新作中加入"下克上"的基本系统。玩家可以随意选择以军团长、城主或大名的身份进行游戏。从军团长做起，慢慢地成长，统一天下，充分再现了权谋术数充斥着的战国时代。游戏首先登场的操作系统目前还没决定，但估计先为98/ME/2000/XP的WINDOWS全系列，价格维持着光荣一贯的高价作风，初步决定为11800日元。随后才会推出家用机版本。

EVENT SEGA宣布将制作全3D CG电影《JAM》

SEGA今天宣布他们将联合其他电影公司一起制作全3D CG电影《JAM》。和《最终幻想》电影版相比，《JAM》虽然也是全电脑CG的作品，但它是由7个独立的短篇故事组合而成的电影，所需的成本也比较少。《JAM》使用的是SEGA之前做外推出的动画制作软件"Animanium"进行制作。

《JAM》将由著名导演饭田让治担任，他之前曾执导过日本电影《另一个天堂》、《七夜怪谈2——复活之路》、《凶铃再现》等受欢迎的影片。







EVENT 日本游戏制作人2002年动向

以下是日刊对18位游戏制作人的专访简录，诸位从中可以了解他们在2002年的安排：

1. 宫本茂（任天堂）：从现在来看，NGC的硬件规划能坚持7~8年。2002年5月要在美国E3展将会公布NGC版《阳光玛丽奥》与《萨尔达传说》，除了《阳光玛丽奥》与《萨尔达传说》以外，他还在秘密企划神秘作品，预计是NGC与GBA互动的游戏。

2. 三上真司（CAPCOM）：目前制作的NGC《生化危机》完成度达到了70%。近期还是制作关于《生化危机》的作品。

3. 广井王子（Red）：PS2版"樱花大战"明年夏天公布，希望能为玩家带来更多的惊喜。

4. 中裕司（Sonic Team）XBOX《梦幻之星网络版》已经到了可试玩的地步。NGC《梦幻之星网络版》已经可以网络连线。

5. 铁拳小组（NAMCO）：PS2《铁拳4》将增加更多单人游戏模式，让游戏更加精彩。

6. 世取山宏秋（NAMCO）：家用版《灵魂力量II》将在街机版上市半年后上市。

7. 板垣伴信（TECMO）：日版《生与死3》开发完成后将随即投入新游戏的开发工作。

8. 冈本吉起（CAPCOM）：目前个人制作游戏的主力投入还在NGC，并计划2002年开发出NGC第一款百万游戏。

9. 水口哲也（UGA）：开发完《太空频道5号Part2》后可能休息一阵子，才会投入新游戏的开发工作。

10. 寺田贵信（BANDAI）：经过一阵子的沉寂，PS2版《超级机器人大战IMPACT》将冲击本系列的最高峰。

11. 中村光一（CHUN SOFT）：2002年有两款大作公布，但游戏类型暂不能公开。

12. 冈田耕始（ATLUS）：XBOX《女神转生网络版》开发中。

13. 名越稔洋（Amusemunt Vision）：明年公布3款游戏，其中1款是全新开发的新作。

14. Shibusawa Kao（KOEI）：XBOX超大网络RPG游戏"红之海"仍然在开发中，预计2002年推出。

15. 山内一典（Polyphony）：《GT4》已经投入开发，相信开发时间会比《GT3》还要长。PC版《GT Pro》取消开发计划。

16. 小岛秀夫（KONAMI）：明年没什么新计划，需要思索下一款游戏的创意……

17. 新井瞬（Smilebit）：XBOX《枪之女神》（GUN VALKYRIE）目前开发度在95%。

18. 高桥哲哉（Monolithsoft）：PS2《异度传说》第一部在2002年2月推出，接下来的作品自然会是第二部。

EVENT 小岛秀夫当选"开启世界新局面的十位名人"

2001年12月25日出书的美国新闻周刊中评选了"开启世界新局面"的十位名人，而KONAMI公司的游戏制作人小岛秀夫名列其中。新闻周刊表示，小岛秀夫制作的PS2版《燃烧战车2》以电影般的手法，让玩家在游戏中体会到完全不同的感受。

SOFT WARE 缅怀SNK——名作42合一游戏基板面世

虽然SNK已被强制宣告破产，但不可否认他们的"NEO·GEO"系统从1990年推出至今仍是不少玩家的最爱。最近已有日本厂商预计推出42游戏合一的NEO·GEO机板，内建42游戏，并预计将在2002年推出。这一基板中几乎囊括了所有NEO·GEO的名作。

EVENT SNK最新动向

2002年会有5个街机游戏推出，不过名字方面暂时没有公开。而第一款作品会在2002年1月末公布，大概2月下旬推出。《格斗之王2002》现在正在由韩国公司EOLITH在努力开发中，已预定将在2002年9月推出，会先推出街机版。

以下是目前SNK公司的构架——

PLAYMORE——拥有所有SNK旗下名作的所有版权

BREZZASOFT——主要负责SNK部分游戏的开发工作以及游戏的海外发行

SUN AMUSEMENT——所有PLAYMORE拥有的SNK品牌的街机游戏日本国内发行的工作

EOLITH——韩国公司，由PLAYMORE处取得《格斗之王2001》及《格斗之王2002》的开发版权

UNOTAC——韩国公司，由PLAYMORE处取得KOF的版权开发《格斗之王网络版》（KOF ONLINE）

MEGA ENTERPRISS——韩国公司，由PLAYMORE处取得《合金弹头4》的开发版权

而我们熟悉的原来SNK公司的画师的动向如下——

森气楼（男）——作品有《格斗之王》系列的94至2000，现在已经跳槽到CAPCOM，最新作品为《CAPCOM VS. SNK 2》

白井影二（男）——作品有饿狼传说、侍魂、战国传承等，现在执教中（绘画及设计）

TONKO（女）——作品有《月华之剑士》系列、《饿狼MARK OF THE WOLVES》系列，现加入了PLAYMORE

HIROAKI——作品有《武力》，现在自设公司在家工作（即SOHO）

EVENT 《CAPCOM VS. SNK 3》等大作开发中

CAPCOM目前正在开发《CAPCOM VS SNK 3》、《MARVEL VS CAPCOM 3》以及《VAMPIRE SOLDIER》。《MARVEL VS CAPCOM》现预定将会直接推出家用版而不推出街机版。而《VAMPIRE SOLDIER》则是"恶魔战士"（VAMPIRE）格斗游戏系列的最新一集，该游戏CAPCOM预定将在今年夏天推出街机版。

EVENT 历史性的时刻——SONIC与玛丽奥同台演出

长久以来SEGA公司与任天堂公司一直都是水火不容。但随着SEGA退出游戏硬件市场，甚至已与任天堂和解，看到这两大游戏明星同台演出已经不是遥不可及的梦了。在日本颇受欢迎的木偶节目的最新一集里，可以看到SONIC与玛丽奥一同亮相，虽然只是布偶人物，但是已经让人感动万分。

EVENT 《不思议迷宫：风来之西林》在电脑上出现

日本Chun soft表示，他们大受欢迎的动作RPG游戏《不思议迷宫：风来之西林》游戏也将推出电脑版，而且还支持网络连线，预计2002年春天推出。

EVENT 游戏大奖——PS2、XBOX

北京新天地于2001年12月15日至2002年3月1日止，推出了主题为"日本潮"的系列产品大型有奖市场活动。参加新浪网"日本潮"专区活动的玩家将每天抽一台MP3随身听，而购买新天地指定六款产品的玩家则有机会获赠每周抽出的PS2游戏机和每月的大奖XBOX游戏机。

市场风云
ON YOUR MARKET

本栏目的推出，旨在服务于全国各地的读者，为大家营造良好的市场环境。目前继续β测试中，感谢热心读者的意见。目前各地联络员还有部分空额，欢迎有志之士报名参加。如有兴趣参与其中，请发电子邮件到——TVGAMEPCGAME@263.NET。以下内容为本刊特约通讯员提供，不代表本编辑部立场。

（注：截止日期为2002年1月10日。）

哈尔滨——亡灵

面临考试的原故吧，游戏市场步入了淡季。

现在可能就是传说中暴风雨前的宁静……

……随着假期的即将到来商家似乎也相应的进入了备战状态，主机价格出现了相当规模的恐怖浮动……

上个月哈尔滨位居主机价格榜首的 X－BOX 已经由 5300 元跌至现在的 4000 元左右，价格下调了 1000 多元！！位居榜副的 PS2 也由上个月的 3100 元降到 2300 元左右（商家宣称是原装机，但是只赠单手柄，无记忆卡）。突出重围的 NGC 的价格也不过为 2100 元左右。PS－one 的价格也再次出现调整，现在基本价格保持在 700——750 元左右，带屏幕的价格也不超过 1400 元。DC 的欧版机和日版机的价格也出现回落，相距上个月集体下降了 50 元！！目前 DC 的欧版机在哈尔滨的普遍价位为 700 元，日版机的价格也在 800 元左右盘旋。另外我们的老搭档——PS 的价格也发生了微妙变化，现在的销售价格在 500——650 之间。型号差距的费用似乎达不到这么恐怖，差价达 150 元……大家心里有数，150 元可以买多少 PS 的游戏啊～！！

掌机市场目前相对比较稳定，GBA 的公开价格依然是 600 元。

随着主机的大幅度价格下调某些游戏周边配置发生了小规模上涨，例如 DC 的光枪……已经由上个月的 70 元左右突击到 70——100 元左右不等。GB 卡带价格一成不变单卡老游戏 10——40 元徘徊，新点的游戏大部分在 40——70 元上下，合卡价格大部分稳固在 50 元左右。热门游戏继续维持在《口袋妖怪》系列、《游戏王》、《塞尔达系列》没什么太大的亮点。

PS 上基本上没什么新作登场，几乎去买 PS 游戏的都是在寻找老游戏的。（某老板"现在 PS 上的游戏越老越值钱"汗……）

PS2 的 DVD 版游戏盘、CD 版游戏盘价格似乎出现差异，现在分成了 10 元与 15 元两种价位。传闻游戏盘的质量也略有差别，但是差别到底有多大就不得而知了。《鬼哭》、《三国无双》、《MGS2》无论正版 D 版销售情况一片大好，大概这个和"远大"商厦的顶层有关吧……包机太贵了……

至于 X－BOX 和 NGC 因为主机销售量就不大，所以游戏也很少，更谈不上什么热销。

寒假到来，诸位要知道，假期这短短的 1 个多月可是游戏市场销售最火暴的时候。现在主机与周边价格的上涨与下调现在依然未成定局，想要趁假期购买主机的玩家请多光顾几家店铺，多问，多比较，以免多花冤枉钱……先不说几个区之间的价格差距有多大，就连一所商场的两个临近的游戏摊位价格都会出现很大的差距。在此推荐几家店铺，曼哈顿新区电器层西 084 的"天乐"不错，主机型号比较全，价格也到位，售后服务也挺好，态度也 OK。中艺 3 楼的 121 也可以，这些地方的价格好赖比某些所谓的专卖店便宜，售后服务也不比专卖店差。

沈阳——幻想之灵

本月的沈阳游戏市场销售状况一片大好。虽然时间逐渐步入深冬，但电玩市场非但未见半点萧条之象，反倒愈加火爆。各大机种的销量分别都有不同程度的提高。更何况寒假将至，销售旺季也才刚刚开始。

DC 表现十分稳定，是时下市场上名副其实的主流，看着一个个玩家和非玩家从 BOSS 手中接过带有蚊香标志的的包装盒时脸上的兴奋神色，让人很难想象这是一台早已没落的主机。当然，也许这中间有很多人其实对业界知之不多，甚至都没有一个大概的了解。但却不可否认目前的 DC 确实具备有在国内主机市场上独占半边天的条件。

PS（注：在此并指 PS 与 PS one）最近抛出了一根小阳线，销量有所上升，基本上可以与 DC 分庭抗礼。原因不言而喻，超庞大的软件阵容是其底牌。这种软件上的优势在销售旺季里表现得尤为明显。在为数不少的购买 PS 的玩家中，有相当一部分之前曾是 PS 的拥有者，在旧机"光荣"后来更换新机以重温旧梦；其他的买主也都是慕 FF，生化等大作之名而来。由此可见，PS 的路还是在走，并且仗着软件的"拐杖"，步子迈的也还算稳当，如此下去再撑个一段时日是没有丝毫问题的。况且 PS 与 DC 都早已定型，玩家在购买前基本上都已有了明确的取向，所以在 PS2 等主机平价之前，目前的主机市场格局是不会有太大变化的——PS 与 DC 各占半壁江山，差不多还要维持一段时间。

GBA 方面不需多说，由于目前的卡带价格已经可以被相当一部分人所接受（当然很多人也只是咬着牙买了一盘卡后再换来换取地玩^－^），所以销量有增无减，依旧火爆异常。更何况新近又推出了橙，黑与绿等多种新颜色，大大增加了玩家的选择余地。只是之前曾颇受期待的 KOF 限定版 GBA 卖的却不是很好，这大概也和 KOF EX 令人失望的表现有关吧。不过说起新近发售的软件来，好的作品还真的不少。魔法假日，SONIC，马里奥 2，铁拳，特鲁尼科大冒险 2 都算得上优秀了；世界足球，洛克人 EXE2 等也还可以。有兴趣的玩家们不妨买来一试，就是会苦了大家的钱包了。

最后是三大次世代主机。国内市场，景致却大为不同，没有了刚发售的新鲜气儿，软件极度匮乏的 NGC 销量愈发惨淡；而仗着无人可比的天价，XBOX 更是被不小心进了一两台的零售店 BOSS 们稳稳地"金屋藏娇"，空留一口苦水。只有 PS2，随着价格的逐步走低与直读的不断更新，步子迈的导师愈来愈问。急切想要玩到之上大作的玩家们可以考虑在春节前购入（当然也可以等到拿到压岁 Money 之后^－^）。而穷一些的 PP（Poor Player）们就要再等等了。因为明年 PS2 还会再度降价，并且传说中的完美直读估计也会登场，所以到时候再捧回一台也不迟。而想来到了那时，也就是 PS2 在国内大普及的开始了。软件上就不多提了，不过 TECMO 的《零》偶还是比较喜欢的说。

武汉——阿鲁卡多

目前武汉市最大的游戏专卖集散地位于汉口前进、中心电脑城一带，大小摊位几百家。可是却没有一家能给人赏心悦目的感觉，而且正版种类并不多，看的到的只有 MGS2、寂静岭 2、零（ZERO）、鬼哭这几款而以，其他的作品只有到广州或者日本订购。前段时间还出了一起游戏店关门大吉 BOSS 席卷玩家订购款不知所踪的事件发生，真是让人很没安全感。

据了解武汉 PS2 的销售量在 1000 台左右，除去专买 D 版开游戏室的不算，个人拥有量起码也在一半以上，大多数人都只有一两盘正版，于是由游戏专卖店 BOSS 当中间人的玩家互相交换碟片的业务产生了。当然由于信任度的问题只在一小部分人当中流通。至于 X－BOX 只在一家店里看到过，武汉应该还没有人购入，都在等待时机。而 NGC 在武汉的下场惨淡，卖出不到 10 台，软件更是不用提，任天堂明星大乱斗在武汉根本就没有！只有猴子球和路易鬼屋曾经摆到过柜台上！现在基本看不到 NGC 的软件了，可悲啊！DC 由于价格低廉还是有一定的生命力的，正版软件比如莎木 2、机器人大战、阿卡迪亚的限定版，基本上大作都有得卖。

市面上的 PS 大多都是二手或改装机价格在 400 元上下。PS 手柄：40 元可以拿到原装（国内做的）。

PSONE：650　手柄：80

DC：700　手柄：90

PS2：2100　手柄：150

D 版：DVD15 元　CD5－8 元　正版：370－580 之间

GBA：580　正版：200－300 元

GB：280

GBC：400

浙江衢州——见见

PS2：30000 型 2300（未还价）

DC：美：700 以下　日：670 以下　欧：570 以下

NGC：带游戏：2000

GBA：恶魔城限定版：720　普通：650　国产：580 以下

PS：600－左右

PS ONE：670 以下

X－BOX 3000 以上（带游戏）

广东省佛山市——devil19

近来主机价格趋向稳定，各大主机价格波动不大。不过 PS2 方面，改机的也只是 2500 元（难道是因为 XBOX 的发售）。价格可能还有下调的空间。另外听 BOSS 说香港方面有极少量的水货 XBOX，但价格在 7000 元以上是一般玩家所不敢问津的。不过最另人心动的是 GC 的价格，购主机送记忆卡及一款游戏也需 2300 元。但好景不常，因为日版 GC 改机可以玩欧、美版的游戏，使之升了 200 元。（其它主机价格因为变动不

大，所以按上次的价格：NGPC 450 元；WSC 690 元；GBA 700 元；；DC 820 元；PSONE 900 元）

而软件方面 PS2 最新的实况 5 完全版和 GT 概念车版都在店里面出现了。GBA 则更是一浪接一浪：三国志、大战略、魔法假期、洛克人 EXE2、勇者斗恶龙之特鲁尼克大冒险 2、龙战士 2、KOF EX、铁拳、SONIC 等都于大家见面了。而热销的游戏方面 PS2 的合金装备 2 还是最多人购入的游戏。GBA 方面则集中在 KOF EX、铁拳、SONIC、洛克人 EXE2、勇者斗恶龙之特鲁尼克大冒险 2 这五款游戏上面（为什么没有魔法假期啊！）。

本人预测今后随 PS2 和 GBA 依然会大热。尤其是 PS2 上的异度装甲 2、VR 战士 4、和鬼武者 2 都是很多玩家关心的游戏。而 GBA 方面呼声最高的莫过于火焰系列的最新作——封印之剑了。另外 GC 的 SOINC2 也是很多玩家关注的焦点。

长沙——蒂尼

日版 DC（带网卡）、美版 DC、欧版 DC：700、750、680

PS－ONE：680

GBA：560

PS2－35000 型：2400

NGC 价格经过一段时间的狂飙后又逐渐回落。由于 NGC 现在货源充足，又收到 ps2 降价的冲击，估计在一段时间内不会再上涨多少，而 ps2 现在左右受敌，正是选购的好时机，早买早受益嘛。现在 dc 存货不多了价格却逐步下降，大部分是是由于 dc 上大作不多的原因。所以 2 月份的风来之西林——飞鸟参上是绝对值得购入的。而 DC 也不会降多少了，就算作为纪念也应该收藏一部 gba。

山东省临沂市——SG 火焰男三井寿

最近临沂的 PS2 降价幅度很大，到 2600 元左右，型号只有一种：3000！可能是因为降价原因吧，在一个星期之内 PS2 销售很火，售出了 20 多台都已经改了机，而且每台 PS2 必带《合金装备 2》正版软件一套价格 450 元左右，基本上没有玩盗版的。日本的人气软件《最终幻想 X》的销售情况却不尽人意，只卖了几份，价格 550 元。

PS 和 PSONE 的销售情况基本上持平，价格也没有太大的浮动，DC 的销售情况还算可以吧，基本上每个星期都能卖出 7 到 8 台上，价格 880 元－930 元，没有降价的动机，可能是因为 DC 全球的最后 20000 台销售一空的原因吧！

掌机新贵 GBA 和掌机王者 GBC 的销售情况也算比较理想，价格方面的浮动也不算台大。软件方面盗版销量较好，正版基本上是无人问荆。盗版软件价格 90 元－130 元不等，主要销售比较好的是《恶魔城中文版》，〈黄金太阳〉和〈机战 A〉。最近有传闻说〈黄金太阳〉和〈机战 A〉有了中文版所以有玩家出现了持币待购的情况。

江苏省吴江市——神冥樱麟

本市目前游戏市场正逐步完善之中，归其原因就是因为这儿的电玩店由从前的“一枝独秀”到如今的“三足鼎立”，而这样的好处聪明人自然都不言而喻。

现在我市卖的最好的无疑是 DC，800 多元，而且附送的配件除了上网设备和 VMS 外都有。自然比较合算，而且 BOSS 说还送一张正版和 5 片盗版（自选）。碟片由 10 元降到 7 元，所以 DC 热卖已是情理之中的事了。

接着卖得较好的是 GBA 和 PSone。PSone 为多元，GBA 为 600 左右。（其实个人认为真实情况并不如 BOSS 所说的那样，WHY？因为本市是一个 IT 业发展非常迅猛的一个城市，早已位于全国前几列之位，这两个机种的模拟器也广为流传。除非你家没电脑，所以真正会买 PSone 的人我认为很少；况且它读盗版的能力公认的不流畅）。GBA 应其自身独特的优点，有钱的阔少们购买率很大，而且现在的卡带都跌到了 100 元上（无下）左右。PS 碟片因只有 5 元，所以也非常热销。（本市有电脑的人可不少喔）

至于如今的 128 位主流机种。抱歉，除了 PS2 外其它两部主机我是连影子都没有看见过。毕竟是超世纪机种啊，要买的话都要预约和付押金，一星期内就能运来。目前 PS2 的价格为 2000 元接近 3000，NGC 为 1000 多元也快 2000，XBOX 老板说还没人预约过所以不知道。

不过老板也说现在有些人因为觉得 PS 和 DC 没什么好玩的了，128 位主机又买不起；所以想怀旧，买台土星玩玩。现在土星价格为 400 元左右，可盘片价格却吓死你，说要 8、9 元，比 DC 和 PS 的都贵。问其原因，说是因为土星的碟片都不再生产。

DC、PS 和 SS 碟片的质量本市的确一流。目前为止（我玩过的）还没有出现过读不出的，不过真要有读不出的，只要不是人为破坏的都能换。

以上数据是我走了两家店以后综合的结果，所以可能有些出入，不过我想差别不会太大。

上海——ID－KIPAK

ps2：30000 型带原装震动手柄，原装 AV 线　2150

MEMORY CARD8M　　250（原装）

PS2 手柄 250（原装）85（组装）

PS ONE：700

液晶显示屏（5。6 寸）650

DC：主机（美版）：720 元（含 modem）

主机（欧版）：720 元（含 modem）

主机（日版）：820 元（无 modem）

GB：主机：彩 430 薄 250

GBA：主机 590

GAMECUBE：主机（手柄 1，正版游戏 1）2600

WONDERSWAN：550（彩）280（黑白）

软硬件销售主流：

新主机的主流是 ps2，但由于 3 月 ps2 降价到 1600 的消息，不少准备最近或过年前买 ps2 的玩家都在观望矛盾中。另外由于 KOF2001 将于 3 月登陆 ps2 等各种大作影响，我预测今后主流还是 PS2，并且速度将大增。

本地街机 KOF2001 火爆异常，在各大游戏厅均只有 1 台，人气火热，因传言 KOF2001 3 月会出修正版，所以各大游戏厅也不敢多进，但又不想错过赚钱的机会。

天津——神の手

一条长百余米，宽不过七八米的小路上，游戏专卖店一家挨着一家，这就是天津的游戏机一条街——兴安路。天津的游戏机业市场起源很早，但一直没有形成很大的规模，直到 95 年 SS 和 PS 时代的到来，才给天津的市场注入了一支兴奋剂，兴安路的繁华景观就是在这时开始的。在天津，主机市场和其他地区差不多，依然是 psone 和 dc 的天下，不过随着 ps2 的降价，它在天津玩家中的占有率也将进一步提升，最近，各家游戏店 ps2 的销量明显上升。2200 左右的价格（不加直读），已接近合理，而且正版大作齐全（本人不主张使用 D 版，脆弱的 PS2 可禁不起 D 版折腾多长时间），对于过年想要购置新机的玩家来说，是一个不错的选择。不过买的时候一定要注意，防止 JS 将手柄换成组装或二手货。NGC 有现货，不过不知数量有多少，带一张原版盘大概要 2500 元左右，X－BOX 则只能接受预定，各店的价格差异较大，对于经济实力较差的玩家来说，现在不是购买时机。掌机市场中，gba，wsc，ngp 皆有，且价格合理，配件齐全，可放心购买。gbaD 版带的价格在 100 元左右。本人在一店中见到了二手 SONY34 英寸纯平 DRC 逐行扫描电视，99 年日产，外观略有损坏，有兴趣的玩友可以去看看。

吉林省长春市——司马毅凯

先祝大家春节愉快，新的一年里，万事如意，在电玩事业上再攀高峰！这个月内的电玩市场价位和上个月基本上没有什么变化嘛，只是有少许波动。各主机的价格为：PS 为 1060 元，PS2 还是有些贵，2180 元；GB 为 145 元，GBA 为 440 元，DC 为 810 元。以上价格来自红旗街地下商城。硬件的销售主流依旧以 PS 为主，看来大家手头上还不是很宽裕……DC 上的游戏《亡命狙击手》很是热门，其他的，如《世嘉合集》也很热卖，不过，只是新瓶旧酒罢了。估计在春节来临之际，电玩市场价位会有所下调，正是购机的最佳时机，而且那时大家的手头上也比较宽裕。

齐齐哈尔——六芒星

近期本地的音像制品市场有些萎靡，原先的电玩专卖店搬家、消失的也不少！在此恳请本市同道指点您所知道的专卖地址。（star－6@163。com）

在百花园得到的情报是这样的，PS2 有现货开价 ¥2600，没说的，贵就一个字，在齐市能玩的起 PS2 的我没遇到过。亚洲版 DC 要价¥760，据我估计应该是 A 版的，最近纷传的国产 DC 看来还没有流过来的迹象，但要是有 600 大洋以下的报价就难说了，也没有什么防范的好办法，买主机时尽量索要发票、收据之类的东西吧。DC 游戏刻录盘¥2/张，就连 PS 的 D 盘还 ¥3/张呢……太便宜了，所以质量非常非常的差，各位买的时候要有抽奖的准备呦！推荐购买 DC 专用 SFC 模拟器，当年本地有 SFC 主机的可谓少之又少，遍地都是 MD 和 GB，现在 DC 游戏断炊，就在世嘉的平台上感受一下任天堂的风光吧！王牌掌机 GBA 要价 ¥620，BOSS 说 600 元可以拿走，D 版卡带的价格基本都在 50——100 元之间，眼瞅着就过年了，这个价格一时半会儿降不下来，要买就赶快动手吧。

北京——非凡

这个月北京地区游戏市场最大的新闻莫过于 PS2 主机价格的大幅下调。主机的价格已经降到了 2200 元左右了（在不加直读的情况下），这个消息对于广大准备购买 PS2 主机的玩家来说真是天大的好消息！！要是想玩 D 版盘的玩家直读是一定要加装的。直读的价格在 350－450 元，350 元为台湾产的直读。450 元为英国产的。原装 PS2 震动手柄的价格也由原来的 240 元左右降到了 200 元左右。其他配件没有什么明显的价格变化。PS2 的软件方面近一个月来新作不断。卖的最好的是 SONY 自行开发的全中文动作冒险游戏 ICO 以及 KONAMI 的经典系列恋爱育成游戏心跳回忆 3！提到 TECMO，大家一定会想到死或生系列。但是这次他推出的恐怖 AVG <<零>>。让不少喜欢这种类型的玩家大呼过瘾。

接下来说说 DC 主机的一些情况。第一个消息就是在北京市场上出现了很多 DC 的组装机（也就是大家经常听到的翻新机）它的价格在 650 元左右，原装机的价格则在 750 元左右。最近 DC 的软件就没有几个（给人的感觉 DC 真的不行了），主要就是两个樱花系列的游戏。一个是樱大战 ONLINE 和樱大战麻将。

PS 虽然已经基本上退出了舞台，但是 PSONE 的销量还是不错的。PS 软件的数量优势是不言而喻的。PSONE 主机的价格也有小幅度下调。降到了 720 元左右。软件以哈里伯特，复刻版的勇者斗恶龙 4，洛克人 X6，大盗伍佑卫门和以高桥留美子担当人设的全动画 RPG 犬夜叉为主。

GBA 的市场价格为 570 元左右。比前一段也有一定的下调。近期 GBA 大作云集。有著名的拳皇 EX。以及铁拳！！还有实况足球。SQUARE 出品的魔法假日和当年超任的经典游戏龙战士 2。对于 GBA 玩家来说这个月够他们忙的了！

总结这一个月来。北京地区游戏市场最热销的莫过于 SONY 的 PS2 了！

NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

每年的三月份都是日本春假时间，所以各大游戏厂商都会在这个时候发售一些重量级的游戏。大家还记得去年三月份都有哪些游戏吗？PS2：生化危机维罗尼卡完全版，决战2；PS：超级机器人大战α外传；DC：樱大战3，世嘉嘉嘉；GBA：恶魔城月轮，超级玛莉奥ADVANCE。今年3月份和去年相同，也有众多大作登场，因此在本次的新游戏介绍中特别制作了"3月绝赞大作介绍"，大家从现在就开始存钱吧，因为3月份的好游戏实在太多了！

——星辰

3月绝赞大作介绍

サクラ大戦4 Sakura Wars ～恋せよ乙女～

DC最后的樱华浪漫！



樱："那个……大神君，你好像对结婚很有兴趣的样子……

终于要结婚了吗？

机种：DC	记忆容量：未定
类型：AVG＋SLG	媒体：GD－ROM×2
厂商：SEGA	推荐度：90%
发售日：3月21日	完成度：60%
价格：6800日元（限定版8800日元）	WWW.sakura－taisen.com

Want To Say……

"盼星星盼月亮，终于可以在樱花盛开的季节玩到这款游戏了。"这句话是星辰去年第一次到编辑部时写第一个新游戏《樱大战3》时说的，转眼之间，一年过去了，星辰在写这个《樱大战4》介绍时不由得又想起了这句话。3月21日，应该又是一个樱花飞舞的日子吧？突然之间好像发现了樱大战的另一个含义：樱大战1～4的历程就好像樱花一样，SS上的《樱大战1》就如同樱花初开，而DC上的《樱大战4》则是飞舞凋零。《樱大战4》是花组故事的完结，在这一集里，大神应该可以找到自己的归宿了吧？凋谢的樱花必定会有再次盛开的时候，《樱大战》系列也将在其它机种上大放异彩，对此我们深信不疑！下面就让我们走进《樱大战4》的世界，去体会一下DC上最后的樱华浪漫吧！

BY 星辰

在《樱大战3》发售一年之后，DC上最新也是最后的樱大战系列作品《樱大战4～恋爱中的少女》就要登场了！本作是土星版《樱大战1》一直到DC版《樱大战3》整个樱大战正传故事的完结，有关整个花组和大神一郎的爱情故事在这里就要作一个终结了，花心大神究竟会选择谁作为自己的伴侣呢？因为是整个系列的终结之作，所以以前在樱大战中登场的女主角们都会在这集里面出现。帝都花组8人加上巴黎花组5人一共有13个漂亮的女孩子，游戏的结局自然也就应该有13种以上，但是到底将会有多少种结局现在还没有确定下来，说不定会冒出一两个隐藏人物，也或者由于大神的花心引起了众怒而最后只得独自一人，再或者大神和帝剧三人娘之间的神秘恋情大公开……（远在日本的广井王子头上出现了硕大一滴汗珠）



游戏流程只有2小时？！

本次的《樱大战4》在游戏时间上将和前几作有很大的差别。据开发者说，本次单个结局的游戏时间可能只有2小时左右，这在所有樱大战系列游戏中是最短的一个。为什么会有这么大的差别呢？因为本作的设定只是作为整个樱大战系列的结束曲而存在的，游戏的重点在于要把樱大战系列中所有游戏角色的故事全部交待完结，而不是发生新的故事，所以本次的游戏容量也是系列中最少的一个，游戏主体仅为1GD ROM，另外还将附增1GD ROM樱大战3剧本资料集。看到这里，相信所有樱花迷们不免都会有些失望吧？星辰也希望樱大战的最后一作能带给我们更多的惊喜，更多的情节，更多的动画，但是这样一来，游戏的制作周期势必会拖长，而作为游戏的主体DC却没有时间再等待慢功出细活的樱大战，所以现今之举纯属一种无奈。换一个角度想，SEGA仍然决定将樱大战系列的最新作放在DC上推出应该就是为了向所有的樱花迷们道一声再见吧？

舞台回到了充满回忆的帝都，最后的樱华浪漫在此上演！

story



故事从蒸汽机械的无缘故的暴走开始。在帝都，日渐发达的蒸汽机器给人们带来了很多便利，但是最近一段时间里，却发生了很多不明原因的蒸汽机械暴走事故，给帝都造成了很大的损失，究竟是普通的机械事故还是幕后隐藏着某种未知的危险？大神一郎奉命调查此事，于是帝国华击团·花组出击，等待大神他们的将会是什么呢？……本次的故事设定和前不久刚刚公映的樱大战剧场版《活动写真》有不少相同之处，不知道在《活动写真》中登场的那位金发美女原星组队长在游戏中是不是也会出现呢？

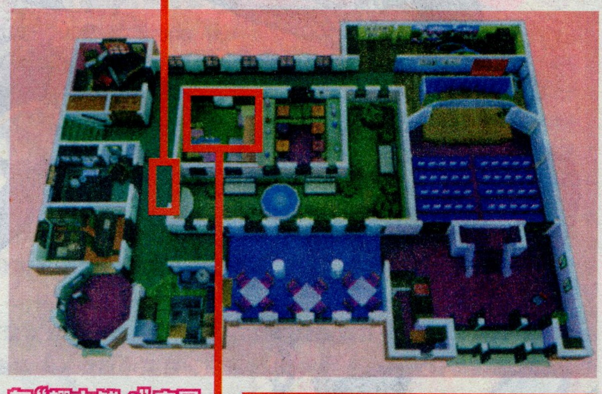




大帝国剧场公开

本次的大帝国剧场采用了和《樱大战 3》中的香奈尔剧场相同的 3D 地图表示方法，时隔一年之后再次回到熟悉的大帝国剧场，一切都还是老样子呀。一楼是表演舞台，道具室，厨房等设施，二楼则是大家休息和住宿的地方，不过令人奇怪的是二楼的房间仍然只有 8 个，从巴黎远道而来的艾利卡她们应该住在什么地方呢？





在"樱大战4"中最后一次倾听神崎堇的声音。

神崎堇的声优富泽美智惠宣布在今年 3 月份正式隐退，也就是说神崎堇那充满磁性的声音将最后一次在我们耳边响起。



织姬必杀攻击画面公开

樱大战系列中华丽的必杀技和合体攻击一向是令人难忘的，在本作中当然也少不了这样的设定。不过说到合体攻击，13 位女主角究竟会有多少种合体攻击呢？真是令人期待呀！下面就让我们来看看织姬发动必杀技时的场面吧。

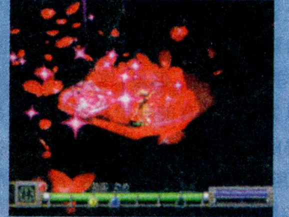
一如织姬的习惯，必杀技当然少不了华丽的个人表演，在四散的玫瑰花瓣下，织姬的机体好像正在跳舞一般。



镜头切换到机体驾驶仓内，织姬正在喊出必杀技的名称。请注意看织姬的衣服，这身战斗服的样式和剧场版《活动写真》中所穿的几乎相同，看来本作和《活动写真》确实有密切的关系。



美丽的玫瑰也会刺伤手指，与华丽风格相对应的是织姬强大的攻击力，敌人就在一堆玫瑰花瓣中灰飞烟灭。请注意画面下方的横条，大家有没有发现这和《樱大战 3》的战斗画面极为相似？没错，本次的战斗系统仍将采用大受好评的 ARMS 系统，熟悉《樱大战 3》的玩家一定可以很快上手了。



守卫帝都和平的新型光武登场

从最早的光武试作机"三色堇"算起，帝国华击团的灵子甲胄先后更换了光武、神武、光武·改和天武四代机体，威力日渐强劲。而本作中的机体则是依照巴黎华击团对魔迎战机体光武 F 及其后继型光武 F2 的成功设计思想为基础，充分强化改进而成的花组最强机体"光武二式"。因为设计思想的一致，所以在本次的"光武二式"上也将看到很多充满队员个人风采的设计。目前所公布的只有大神和樱花的两架机体，看上去都是威风凛凛的样子，突然想起来，大神所用的二刀流和樱花的北辰一刀流真是一队绝配呀。





3月绝赞大作介绍

WILD ARMS 3

Want To Say……

虽然游戏延期到了3月，但是我个人的期待度随着游戏新情报的公布，越来越高了。不知道是商家的策略还是自己对这款游戏的期待。手中已经预备了相当的金额，到时候必然会"限定版"手入！

BY DRAGON

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：RPG	媒体：DVD－ROM
厂商：SCEI	推荐度：85%
发售日：2002年3月14日	完成度：75%
价格：未定	WWW. SCEI. CO. JP

"WILD ARMS 3"延期了，从2002年1月31日改为2002年3月14日。从圣诞与新年的末尾推迟到春休的游戏发售狂潮中，如果单单说是因为游戏后期制作的原因，难免有些牵强。"WILD ARMS"作为SCEI的知名RPG系列，拥有完全独立的制作组，游戏的风评一向不错，但是销量上就没有什么具有说服力的证据了。这次的延期，按照SCEI的官方发言来看，是因为游戏的后期制作上为了能让游戏更加完美，所以导致延期。可是事实上，只是因为后期时间问题的话，也不至于延期到春休的游戏发售狂潮中去。敢于在春休狂潮中发售的，一般都是重量级的作品，"WILD ARMS 3"的加入，也说明制作者们的勇气。是什么让他们有如此的自信呢？从最新公布的资料来看，这次的"WILD ARMS 3"的确比前两作更加成熟。这次让我们来看看最新公布的四大要素。

最新情报
——本作四大关键要素全解说

1 召唤守护兽系统

从二代开始，召唤守护兽的系统就被带入了"WILD ARMS"系列，本次依然有此系统。前作里，作为遗迹中上古文明记录用的石板，带有维持世界的守护兽。石板入手就是守护兽入手，在战斗中可召唤装备石板的守护兽。本作中稍微有一些不同，首先守护兽作为拥有独立思维的超自然生物存在，远在上古机械文明时代就存在在世界上，传说是维持世界的生物。在上古时代，绝大部分守护兽被当时的机械文明社会所实体化，将其永恒不死的生命各个依附在圣域中。所以从另外一个角度上说，这次的守护兽也属于"ARM"。


地之守护兽


火之守护兽


风之守护兽

水之守护兽

游戏里，为了得到守护兽的帮助，主人公们必须逐一开启世界各地的圣域，并将已经实体化的守护兽激活。但是，作为"ARM"的一种，守护兽拥有永恒生命，他们会自己选择继承血统，所以并不是所有的守护兽都那么容易可以得到，需要各个主人公来回切换，到圣域里获得守护兽的认同。得到守护兽认同的话，守护兽即会与认同者合为一体。不过这里有一点需要说明，所谓激活守护兽以及与守护兽的"合体"，是需要载体的，目前暂时了解这种载体在本作中名字为——アークセプター。

2 本次ARMS的具体含义

如果你是"WILD ARMS"系列死忠的话，定知道每一作"ARM"都有不同的含义。第一作里的"ARM"指"古代遗迹的机械"，第二作"ARM"为"紧急任务执行部队"。而本作"ARM"则是——Artifact form Ruin Memories的缩写，直译过来就是"带有精神力的古代记忆的遗产"。



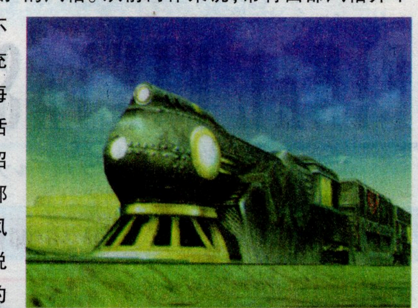
如果要具体解释的话，我们不得不再简单看看"WILD ARMS"的通用世界观——故事都发生在曾经拥有过高度机械文明的世界，大地疲惫，沙漠化开始大范围蔓延，世界进入了濒临毁灭的状态，而拯救世界的人总是那些被称为"渡鸟"（中文直译就是'候鸟'的意思）的追寻自由的流浪者。虽然世界上高度的机械文明已经消亡，科技早已失传。但仍有极小部分被世代继承下来，拥有继承血脉的人才能继承这些上古的"产品"。而"渡鸟"占据拥有继承血脉群体的绝大部分。



好了，下面就是本作"ARM"的具体解释。来自古代机械文明的时代，当时科技的发达，让一些精密的机械产品都具有生命意识。这些产品会自己选择主人，只有通过他们认可的人才能发挥产品的功能，否则这些产品就只是一些上古的化石而已。拥有生命意识的机械，与其他生物交流基本通过精神力。那些精神力极为突出的人，才可能去沟通并尝试继承血脉的认可。在游戏中，许多出现的物品和重要道具都是"ARM"，例如各个主人公手中的枪械和下面要介绍的两大要素。

3 大陆横断铁道

"WILD ARMS"系列，世界设定为大范围沙漠化的自然环境。而游戏的主要角色，大多是信奉自由的流浪者，如此发生在广阔无垠的荒野上的冒险故事，颇有"西部剧"的风格。从前两作来说，带有西部风格并不明显，这次则不同，西部风格充斥着游戏的每一个角落，包括后面我们介绍"骑乘系统"都是西部代表风格的体现。话说回来，在大家约定俗成西部影片模式中，飞驰的火车的确是不能缺少的要素之一，而本次的游戏中，在连接世界各地的交通网就是所谓的"大陆横断铁路"。游戏的序盘，数位主人公的第一次偶遇就是在"大陆横断铁路"的列车内，而前往远距离地点冒险的代步工具，就是列车。由此看来，火车是构成这次冒险故事的不可或缺的要素。



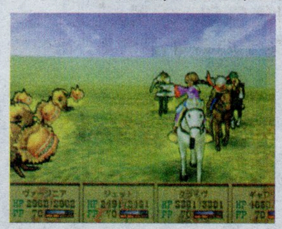
在"WID ARMS 3"的世界设定里面，作为连接世界各地的唯一长途交通工具，火车的戏份会很大，毕竟这是一个多国家多民族的世界，在火车上可以与来自各个地域的人交流，从其口中得到的情报，自然非常重要。但是游戏设定中，火车可不是什么免费的工具，每次乘坐都要购买一定金额的车票，根据到达地点的距离，价格浮动很大。这一真实性很强的设定，可以给一向以幻想笔墨较重的游戏带来与众不同的风格。

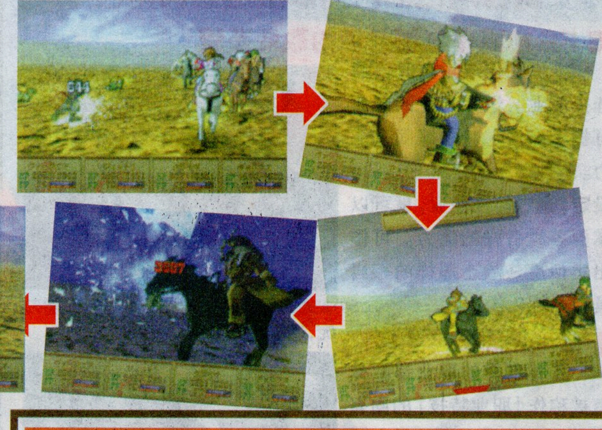


4 骑乘系统

荒漠中，飞奔着数匹骏马。精通马术的英雄们随着骏马的起伏而举枪、瞄准、射击，轻易地干掉了前方拦路的敌人而毫不减速的继续前进……这完全是西部风格的完美体现，想必西部片中都会有如此的镜头。但是，我们说的却不是什么西部电影，而是这次的"WILD ARMS 3"。本次游戏中特意加入的"骑乘系统"让游戏的西部风格更为突出，相信游戏性也会因为这一设定的加入，而得到质的提升。

关于骑乘系统，游戏制作者没有限于表面文章。骑乘不是游戏中的一些点缀，而是非常重要的系统。目前从公开的资料来看，在荒野里使用骑乘系统，的确可以增加角色们的移动速度，但不能制止遇敌。而在骑乘的情况下，角色的能力值会发生质的变化，目前只是知道骑乘情况下角色的防御力与反应值会得到大幅度提升。







3月绝赞大作介绍

FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI

Want To Say……

FF V 和网络版梦幻之星的结合？这两个游戏可都是 SHINING 的挚爱啊！真是超完美组合！在 SHINING 的期待榜中 FF XI 已高居榜首。等不及了，我再去玩一遍 FF V 和网络版梦幻之星吧……

By Shihihg

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：网络 RPG	媒体：DVD－ROM
厂商：SQUARE	推荐度：95%
发售日：2002 年春预定	完成度：80%
价格：未定	WWW. SQUARE. CO. JP

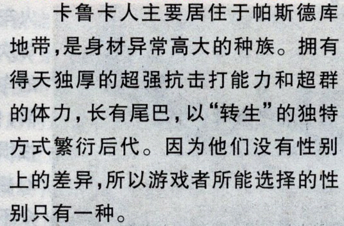
又公布了两个新的种族！

流浪的猎手"米斯拉"



米斯拉是具有高超狩猎能力的流浪种族。拥有象猫一样的容姿，大大的耳朵和长长的尾巴，动作极为敏捷。米斯拉是在文塔斯地区和塔鲁塔鲁共同生存的少数民族，在其它地方也有米斯拉存在的国家。然而，由于米斯拉的男性一般不离开自己生存的土地，所以在外面的世界见到他们十分困难，玩家所能选择的只有女性角色。

力量强悍的种族"卡鲁卡"



卡鲁卡人主要居住于帕斯德库地带，是身材异常高大的种族。拥有得天独厚的超强抗击打能力和超群的体力，长有尾巴，以"转生"的独特方式繁衍后代。因为他们没有性别上的差异，所以游戏者所能选择的性别只有一种。

根据自己的喜好作成理想的角色

与 FF 初期作品相类似的职业系统

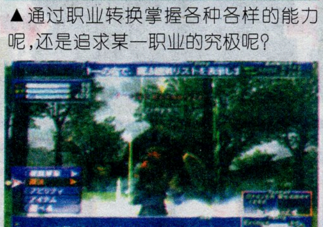
本作在作成角色时，需选择职业。选择特定的职业可拥有魔法、特技等固有能力。这种熟悉的初期 FF 系列设定，通过转换职业，就可以掌握各种各样的能力。可作出类似魔法战士那样的相当具有个性化的角色。



▲通过职业转换掌握各种各样的能力呢，还是追求某一职业的究极呢？

逐渐增加的职业特技

各种各样的职业都配备有被称作［职业特技］的固有特殊能力。是直接附带在职业上的，例如，可在效果时间内使得角色的战斗能力上升，能够连续使用魔法等，在冒险之旅中发挥相当重要的作用。玩家们可以通过积累角色的经验值提高其职业等级，可使用的特技数也会逐渐增多。



▲自身所掌握的特技，转换职业后也可以继承。

真实时间的自动战斗系统

因游戏中采用了真实时间制，所以在战斗中也同样是以真实时间制进行。历来的 FF 作品大都采用移动中随机遇敌的战斗系统。但本作中，敌人本身已存在，玩家接近后即可选择目标进行攻击。另一特征，是采用［自动攻击］，选择一次指令后，之后便可自动使用武器攻击。



▲发现遭到怪物袭击的人。本作可解救其他人的危机。



▲将战斗交给他人，可以退到后方专心地回复。

华丽的魔法、特技发动场面！！






试玩版网络战斗一角

"这里是塔鲁塔鲁所治理的文塔斯联邦。请到东面的广场，本人 SHINING 正在等着募集部下。"

"初次接触，我是塔鲁塔鲁的战士 CLOUD。呆会儿还有 HUME 族的女战士星辰过来"

"你好，我是星辰。请多关照！"

"你好，以后请多关照，就叫我 CLOUD 兄吧。"

"啊！?这里怎么只有我和 CLOUD 哥哥，从哪里传来的声音！！我好害怕！！"

……

"喂、喂。你现在在哪里？"

"我在村子入口与怪物交战！CLOUD 哥哥快来帮我！！"

"等一下，3 分钟后赶过去！"

六种类的"职业[JOB]"公布

在FFXI中，选择种族之后，需设定职业。这回将为大家介绍游戏初期设定可选择的6种职业——战士、空手道、白魔道士、黑魔道士、赤魔道士、盗贼。当然，除了以上6种以外仍有不少职业有待发现(龙骑士、模仿士、忍者？？？……)。

战士 使用武器的专家



精通各种各样的武器，近身肉搏战的高手，战斗的核心成员。可装备剑、斧、铠等多种类的道具。体力和攻击力优越，是冲在战斗最前沿的钢铁盾牌，可使用"必杀攻击"和"挑衅"等特技。


必杀攻击

空手道 格斗战无敌的高手

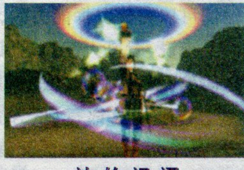
以自身肉体为武器，赤手空拳战斗的专家。虽然不能装备剑之类的武器，却拥有极高的速度，即便空手也能轻松击倒怪物，职业特技有"百烈拳"等。


百烈拳

白魔道士 使全员安心的治愈师



以防御、回复为主，擅长白魔法的魔道士。对于前线作战的仲间来说，他们是后方坚强的后盾。虽然自己并不擅长攻击，但却是防止被敌人全灭，保护自己的必不可少的职业，配备有"神的祝福"等职业特技。


神的祝福

黑魔道士 拥有强大魔力的破坏者



擅长以攻击、诅咒为主的魔法的魔道士。使用强大的魔法，可将那些不怕物理攻击的怪物打倒。也是必不可少的重要职业。使用"魔力漩涡"等特技。注意黑魔道士的防御力较弱，应尽量让他们少受些物理攻击的伤害。


魔力漩涡

赤魔道士 使用魔法和剑的万能战士



白魔法、黑魔法两方面兼使，并且还可以使用一定程度的剑术，是拥有高能力的职业。但与白魔道士和黑魔道士相比，赤魔道士修得魔法所需的时间较长，其剑术也无法非常精通。可使用"连续魔法"等特技。


连续魔法

盗贼 用敏捷的动作骚扰敌人



敏捷性很高的盗贼。比起从正面堂堂正正的攻击，他们更擅长骚扰敌人，多进行盗取道具之类的特殊行动。虽然不能象战士那样装备较强力的武器防具，但却拥有敏捷的行动力，可充分与敌人周旋。可使用"盗窃"、"完全回避"等特技。


完全回避

果敢地参加国家间的势力争夺

由于很多游戏者活跃在这片大陆，国家的势力也会逐步产生变化。如果只是一味地以侵略他国为目标扩张领土，那么就很有可能遭到邻国的袭击，反而会导致失去自己的国土。

可参加各个国家之间对于领土支配权的争夺

在瓦纳·蒂尔大陆上有三个国家——萨多利亚、帕斯德库和文塔斯。三个国家表面上保持着比较良好的关系，然而暗地里三个国家却都在不断地扩张领土。中立国家的支配权，则是由各个国家的冒险者在该地域打倒怪物的最大数值决定的。各国把驱逐怪物的任务托付给了冒险者们，由玩家扮演的冒险者便会到处斩杀怪物以完成任务，同时展开对各国领土的争夺战。将某一地域的怪物全部打倒后，自己所属国家的[胜利点数]就会增加。[胜利点数]每周进行一次统计，[胜利点数]最多的国家可以取得该地域的支配权。

不断打倒怪物



◀打倒怪物可积累自国的[胜利点数]。每过一定时间，便会有一国家暂时领先的报导。

国家势力变动

1 2 3

▲每周进行一次统计，最具优势的国家将获得地域的支配权。还会由支配地域的多少来决定国家的富强程度。

国家迎来繁荣



争夺国家势力关系图

◀当国家的排名决定后，取得第一的国家将会在一周之内非常繁荣。但是如果想要继续保持繁荣的状况，就必须要努力铲除怪物。

幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN Ⅲ

3月绝赞大作介绍

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
厂商:KONAMI	推荐度:85%
发售日:2002年3月	完成度:?%
价格:未定	WWW. KONAMI. COM.

命运的齿轮一旦开始转动就不能停止，这就是宿命！

这是最近一期日本游戏刊物上，介绍“幻想水浒传3”时，出现在文章最上边的大标题。

当我看到此标题后怦然心动……很少见到面向大众消费群体的日刊编辑有如此自私的行径呢。这一标题只是写给不得不与亲生子兵戎相间的赤月帝国大将军；是写给见到龙为保护自己而义无返顾地牺牲却束手无策的见习龙骑士；写给众叛亲离而依然独撑自己理想的少年；给热爱自由和平不愿自己亲人卷入政治风云的少女……这并不是给大众消费群体的广告语，只有“幻想水浒传”系列的死忠，看到它才会有所触动……



“幻想水浒传”系列，统一的世界设定，连续的故事情节，贯穿系列的关键人物……这些要素让FANS群体非常固定，说句过分的话，除了不可抗力外，“幻想水浒传”系列的玩家基本不会减少，只会增加的。就像游戏里的人物一样，自己难以左右命运的安排。只要是“幻想水浒传”系列的玩家，不会拒绝此系列的新作品的。在游戏中充斥着所谓的宿命论，但剧本的撰写与情节的适度安排，让游戏者完全没有牵强的感觉，很轻易就可以融入到游戏的故事里面去。在系列共通的设定中，主要人物基本都是被动牵连到战争中去的，酸甜苦辣的经历让玩家欲罢不能。这可能也就是宿命吧……





金巴

卡拉亚克兰族的战士，露丝的儿子。和主人公休格非常要好，因为年龄的关系，他与主人公类似于兄弟，经常像哥哥一样关心爱护休格。



露丝

金巴和路路的母亲。她的孩子都是卡拉亚克兰族的战士，在长期战乱中孩子为部族牺牲了。露丝在部族享有非常高的声誉。另外，他还是族长露西亚的好朋友。

“幻想水浒传”系列，108位仲间，怎样才能让这些角色都有自己的特点呢，除了在游戏剧情里充分挖掘角色潜力外，还必须让战斗也能体现出角色的特点。这就是个人战斗特技的登场。

个人战斗特技分为个人固有特技和泛用特技两种。

个人固有特技就是指角色自己所特有的特殊能力，一般来说比较强的角色都会有自己擅长的特技，而这个特技则是该角色特别拥有的，其他人无法修得，这就是个人固有特技。

拥有个人固有特技的人物自然存在的价值，而没有个人固有特技的人物，并不是杂兵，相反他们有些还是实力超强的人物。让他们可以充分发挥能力的，就是所谓的泛用特技。泛用特技从字面上来说，就是大家都可以装备的通用特技。但实质上却没有那么简单，泛用特技的使用如果得体，可以化腐朽为神奇。



各个角色都有自己的能力，各个角色在某方面都有自己的特长，这一特征适用于所有的可战斗仲间。而不同的特技也是需要不同的能力作为辅助的，我们先举一个简单的例子来入门讲座一下：例如一个普通的火魔法封印球，把它附在魔力高的角色身上就可以在战斗中得到更多的伤害，反之将其附在魔力底的角色身上，就根本得不到什么效果。

如果我们研究的再深一层的话，如果该名魔力高的角色的个人属性也是火，那么将封印球附在他的身上，就可以发挥更为强大的力量。反之，假若该角色魔力高，但个人属性——水，将火封印球附在其身上，在战斗中该角色发挥的实力，可能比魔力很低但属性是火的角色还要差。所以，对于中级“幻想水浒传”玩家来说，这是必须注意的关于泛用特技的技术问题。

到这里读者朋友们会问，到底最高级的“幻想水浒传”玩家，在泛用特技中还会考虑到什么问题呢，答案就是角色的个人特技修得素质。说句老实话，前面所说的角色个人属性和这里刚刚涉及的个人特技修得素质都是隐藏数值，在游戏里是不会被表述出来的，而如何尝试则是个小窍门，等到我们刊出“幻想水浒传3”的时候，再向大家介绍吧。话说回来，个人特技修得素质是指该角色对于特技的掌握能力，如果是一名角色的素质是最高的“天才”，再加上魔力很高，并且个人属性还是火，那么恭喜你，给该角色附上火的封印球的话，你就得到了一位实力类似与拥有“真·火之封印球”的角色。



以上就是个人战斗特技的简单解析，具体的分析到时候在“幻想水浒传3”的攻略里再详细记叙。

Want To Say……

关于“幻想水浒传”系列的系统，可谈的的确非常多。简单点说，那是一个越研究越觉得深奥的系统，如果玩家觉得有必要的话，可以来信到编辑部，如果我们收到的反馈意见到一定程度，我们会安排近期的期刊里，刊出“幻想水浒传”战斗系统深入研究的文章。

BY DRAGON







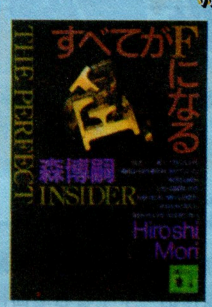


全部成为F



机种:PS	记忆容量:未定
类型:AVG	媒体:CD-ROM
厂商:KID	推荐度:75%
发售日:2002年3月	完成度:50%
价格:6800日元	WWW. KID. CO. JP

Want To Say……



森博嗣原作的人气推理小说游戏化。游戏中你能否揭穿孤岛密室杀人案的骗局，抓住真正的凶手呢？在PS2等新世代主机正逐步走向如日中天时，PS仍有佳作诞生。此款游戏的画面、内容都很出色。如果你对侦破推理有狂热喜好，且精通日语（这一点好像有点难，那就改为如果你喜欢猜测日语并能在似懂非懂的推敲中感受乐趣）的话，本作就将会带给你一份特别的惊喜！有日语方面的问题就来问Snining吧！对了，我的金田一借给谁了？还没还我？！快点还！……

BY Snining

STORY 在旅行地点发生的密室杀人事件



主人公桐生涉和犀川研究小组其他成员一起前往妃真加岛旅行。岛上有过着与外世隔绝的生活的真贺田博士所在的研究所，真贺田研究所为来访的犀川研究小组一行人举办了欢迎会。萌绘想见四季博士的提议使得欢迎会后继续留在研究所的涉、犀川、萌绘3人遭遇到了密室杀人事件。在原本任何人都不可能进入的四季博士的房间中发现了她的尸体。之后又发现电脑屏幕上显示着“全部成为F”的谜之信息。此事件的犯人究竟是……

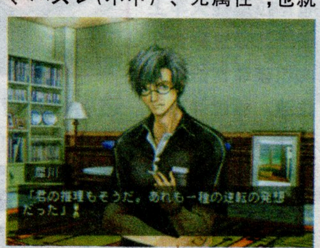
随着调查的开展，各个人物的背景、想法逐渐明朗。原作中所描述的犀川和萌绘之间的恋爱，是否会将主人公涉牵扯进去呢？



游戏的目的是协助犀川尽早查明杀人事件的真相。充分利用系统以侦探的敏锐目光寻找线索破获疑案吧！

SYSTEM 采用了新系统“属性”

本作值得注目的一点是采用了重视玩家自身推理的“属性”系统。在事件调查中取得物品后的情报分析过程被分为3个阶段，即[表面描述→详细调查→引出结论]。详细调查后要将所得的情报归类为“アタリ(命中)”、“ハズレ(不中)”、“无属性”，也就是说，对于与事件有关联和无关联的情报，玩家需要有所取舍。如将有用的情报归类入“アタリ”，即可在第3阶段解开谜团继续侦破。当然，如归类错误，就无法再进行后面的解谜侦破了。






主要人物介绍

桐生涉[游戏者]

游戏原创角色，本作的主人公。是犀川副教授研究小组成员。具有超越常理的思维方式。与萌绘在推理研究会结识。21岁。

犀川创平



国立Z大学的副教授。因对工作非常投入，连电视、报纸都从来不看。经常说一些意思不明的滑稽词语。32岁。

西之园萌绘



名门闺秀。喜欢汽车引擎的声音和推理小说。好奇心旺盛，总想对事件插手。20岁。

仪同世津子



杂志社记者，肤色白净的美女。从事妇女杂志工作，因采访岛田偶然到来。25岁。

真贺田四季



事件的被害者。住在真贺田研究所的天才程序员。过着与外世隔绝的生活。29岁。

真贺田未来



四季之妹。本在美国亲戚身边生活，突然来到研究所看望姐姐。26岁。

新藤清二



真贺田研究所所长。四季之父左千郎的内弟。对直升机感兴趣，拥有驾驶执照。

山根幸宏



真贺田研究所副所长，在所里已经工作15年。对主人公们的到来表示欢迎。37岁。

岛田文子



研究所核心成员。喜欢看机器人动画片，屋子里散乱地摆放着许多塑料模型。

弓永富彦



四季的主治医师，负责照管她的健康。也是新藤大学时代的低年级同学。

ジョジョの奇妙な冒険 【黄金の旋風】

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:ACT	媒体:DVD-ROM
厂商:CAPCOM	推荐度:80%
发售日:2002年春发售预定	完成度:?%
价格:未定	WWW.CAPCOM.CO.JP

Want To Say……

由荒木飞吕彦先生亲拟标题的PS2动作游戏《乔乔的奇妙冒险 黄金的旋风》即将于今年春季与大家见面！拥有PS2的乔乔迷们可以痛痛快快地过把瘾了！由于本作采用的是ACT形式，并且又完全再现了原作的各个经典剧情，所以这回即使是对原作并不太了解的玩家，也能在玩此作过程中不知不觉地沉迷于宏伟神奇的乔乔世界，从而领略到原作的迷人风采。让我们静候发售日期的到来吧！

BY Shining

新世代替身战斗开幕！

本作根据原作第五部的故事情节开展了新感觉的ACT冒险之旅。在游戏画面上采用了立体背景，原作的一个个著名场面得以用立体画面的形式再现！

战斗1 黄金体验 vs 弯曲的手指



布差拉迪来了！

意外地打倒黑帮组织成员"泪眼之路加"的乔班纳和正在稽查犯人的布差拉迪在火车上相遇。通过舔食汗味识破谎言的布差拉迪。舔过乔班纳的汗，布差拉迪识破了真正的犯人！！看来战斗已不可避免了！

这种味道！！是说谎的味道……

战斗2 黄金体验 VS 黑色安息日



进入黑帮组织

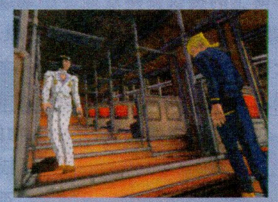
乔班纳为了进入黑帮组织而接受入团考试。在入团考试中遭到黑帮组织干部波鲁波的谜之替身黑色安息日的袭击。黑色安息日可在影子中移动，使用矢攻击。

系统分析

本体模式和战斗模式

为了能更完美地展现出原作的神秘风采，在游戏系统上分为本体模式和战斗模式两种模式。玩家可在本体模式和替身模式之间相互切换进行游戏。首先使用本体模式控制替身战士行动，在占据有利地势后再切换成替身进行攻击！要充分使用各个替身战士的不同能力，机智灵活的与敌人战斗。

本体模式



使用角色本体进行移动的模式。要根据地形和对手的位置，再结合替身的攻击范围作综合考虑，确保自身处于有利位置。

替身模式

可使用替身的强力攻击、连续技等特殊能力的模式。

精神计量槽

战斗过程中可积蓄精神槽。到达一定程度后将处于优势精神状态，使得替身战士的力量提升！

新能力STAND SHOOT可调查对手能力

对于可疑的人和物体要使用STAND SHOOT调查，对难缠的对手可使用STAND SHOOT寻找其弱点。

肩负着新世代的6位年轻替身战士介绍！

乔罗・乔班纳 替身：黄金体验



第三部最终BOSS迪奥和一日本女子所生的儿子。以当上黑帮老大作为奋斗目标。替身为黄金体验，拥有能赐予物体生命的神秘力量。

布罗诺・布差拉迪 替身：弯曲的手指



黑帮组织"热情"的干部，也是布差拉迪队的首领，深得同伴的信赖。替身弯曲的手指的能力可在任何地方和空间做出拉链以作躲藏和隐身之用。

古伊多・米斯达 替身：性感手枪



布差拉迪队的狙击手。非常讨厌山数字"4"，替身性感手枪中六颗子弹的号数没有4号。这些子弹都会说话并且各自独立行动，懂得自动追击目标。

纳兰卓・基鲁佳 替身：飞行史密斯



曾因朋友背叛、母亲去世大受打击而对人生放弃，后为弗高所救成为布差拉迪队的一员。其替身是一架遥控飞机，可以利用它侦察对手的情况。

莱欧奈・艾班乔 替身：蓝色布鲁斯

布差拉迪队的一员，原为有正义感的警官，因自身原因造成同僚死亡，后加入组织。替身的能力是可像录像带般把别人的行动重复播放出来。

帕纳科塔・弗高 替身：紫烟



布差拉迪队的一员，生于富贵家庭，IQ高达152，好幸灾乐祸。其替身两手的拳头有6个装满杀人细菌的胶囊，可以在30秒内溶解生物。

空中救援队 2 ~营救直升机

AIR RANGER 2 RESCUE HELICOPTER

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:ACT	媒体:DVD－ROM
厂商:ASK	推荐度:75%
发售日:3月发售预定	完成度:85%
价格:6800日元	WWW.ask.co.jp

2001年3月发售的大受好评的直升机救援游戏《AIR RANGER》(空中救援队)将要推出续作了,本游戏是一款飞行模拟救援动作游戏,和其它的模拟驾驶类空战游戏不同的是,在本作里玩家驾驶的直升机不是在战场上和敌人搏杀,而是要参与灾害的救援活动。对于那些已经厌倦了空战游戏的玩家不妨试试这款比较另类的直升机救援游戏,一定会有新的体验。和前作比较,在本作里可以执行的救援任务将更加丰富多彩,并且加入了前作中所没有的故事性,随着救援工作的深入,玩家必定会和主人公一样喜欢上这项充满危险刺激的工作。



游戏的基本流程大概可分为三个部分:首先是驾驶直升机升空并迅速赶到灾难现场;然后在现场按照指示行动,例如运送灾民到达指定地点,空投救援物资等;最后完成救援工作后返回基地。根据玩家在救援任务中的表现会给出相应的分数,如果想获得王牌驾驶员的称号就必须在每次任务中都获得高分。

Want To Say……

也许是受到美国9·11恐怖事件的影响,最近有不少和灾难有关的游戏推出,本游戏需要玩家驾驶直升机往返于各种灾难现场进行营救工作,虽然还是模拟飞行类,但和其它的空战游戏感觉完全不一样,值得一玩。

BY 星辰

游戏模式介绍

LESSON MODE



在此模式里,玩家可以练习起飞、飞行、降落等直升机的基本操作。玩家只要在规定时间内,根据画面上的提示穿过空中的计时圈便可完成任务,在完成这个模式之后玩家应该已经熟练掌握了飞机的操作方法,那么就可以进入下一个模式了。

TRIAL MODE



这个模式的主要目的是为了进一步提高直升机的驾驶技术,在这个模式里有一些具体的模拟任务需要你来完成。驾驶飞机在观光地飞行的"游览飞行",将客人运送到目的地的"直升机的士",运送物品的"物品运搬"以及追捕逃走车辆的"逃走车"。这些任务是在执行真正救援任务前的一次模拟训练,一定要好好练习。

RESCUE MISSION

之前的训练就是为了在真正的救援行动中更好的完成任务,在这个模式中你将面对最真实的灾难现场,所以在完成任务时一定要谨慎小心,因为你的行动直接关系到待救人员的性命。在这里你将会遇上酒店大火,火山爆发等突发性灾害,如果你能成功地救出灾民,一定可以体会到身为救援队员的自豪吧?



故事发生在前作两年之后

主人公 克利斯

司令官 琳

救护员 波普

CO驾驶员 莱秋

DOG RANGER

游戏的主人公克利斯在一次登山中遇到了危险,正当他在绝望中准备等待死亡的时候,AIR RANGER的救护队员们出现在了他的面前……这次难忘的和死神擦肩而过的经历使他下定决心加入了AIR RANGER的行列,因为还有很多像他一样在绝望中等待救援的人们需要他们的帮助,但是救援工作却远远没有想像中的那么简单。在不断的磨练中逐渐成长克利斯的目标是AIR RANGER最高的荣誉"MASTER PILOT"(王牌驾驶员)。



进行时 we are playing ......

龙战士2(DRAGON)

那时侯，如果自己当初没有一定要打出“龙战士2”真·ENDING决心的话，也不会很快与BLUE和FOX混得那么熟……那时侯，正在高中“苦读”，游戏的时间其实都是号称11：00上床睡觉之后，偷偷摸摸在被窝里和4.5°小黑白电视共同度过的。那时侯，疯狂玩游戏的程度，回想起来都后怕，简直是痴迷到了极至，无数SFC高难度的游戏都是这段时间内ENGING的。那时侯，为了“龙战士2”真费尽了周折，但还是屡屡以失败告终，没办法只好请教当时的一些“达人”。那时侯，经常在深夜偷偷电话到BLUE或者FOX家里，向他们询问一些问题。现在想起来还为当时不懂事的做法而自责，虽然他们没有任何怨言，但是自己总是觉得……

在多少年后的今天，手中再次拿起“龙战士2”，游戏中任何一个重要情节和迷宫中的要点都突然一股子冒出来。这段时间每次GBA的“龙战士2”时，对于我个人来说就是回忆的再现，游戏里的一切都如程序一般，而脑海中浮动的却是当时的情景和自己的胡思乱想……如果当初没有那么执著，如果BLUE和FOX他俩的耐心没有那么好，现在的我绝对不会坐在这个编辑部里加班到深夜写这段文字。那么我会在做什么，游戏是我个人唯一的爱好，我还能在什么工作岗位上找到工作的乐趣呢……

幻想水浒传1、2(DRAGON)

“幻想水浒传3”发售以前我已经提前温习一下1、2代。每当一个我非常喜欢的系列出续篇的时候，我都会提前找找感觉（‘最终幻想’除外)，这纯属个人爱好，并不推荐给诸位。

“幻想水浒传”，游戏剧本属于正统RPG坯子。说句老实话，摒弃对“幻想水浒传”系列的独钟，1代的情节真的不算什么，只是那108位仲间的设定，以及爽快的战斗，悦耳的音乐让我痴迷而已。再加上当时我高中新结识的同学，他们正在RPG入门，所以“幻想水浒传”进行次数非常多，玩着玩着就自然喜欢上了。说起来这些老同学，现在可都是游戏高手了呢。不知道还买不买我们的“电&电”，告诉你们，“幻想水浒传”的真正ENGING我已经彻底K.O.了，记在红色记忆卡上。

“幻想水浒传2”，是我个人钟爱这一系列的根本所在。游戏各个方面设计的都非常优秀，最好的设定是与前代接续非常连贯。如果你彻底玩透了前作，在“幻想水浒传2”里会得到别的玩家难以理解的快乐。前作你手中的那些因为各种各样原因而奋起反抗帝国军的普通人，在这里都成为了“赤月帝国解放战争”的英雄，那种感觉只有玩家自己才能体会得到。前作记录的接续设计很平衡，没有前作记录的玩家从表面上说没有什么损失。而那些接续前作记录的玩家，可以拥有的选择性会非常高。前作主人公继承生死的纹章时——“永恒的寂寞”这一宿命在本作中，犹如一记重锤深深地敲在玩家的心房，品味起来犹如陈年甘酿一般，让人回味无穷。

星神(CLOUD)

折磨我好久了呀，这个游戏！！算一算已经连续攻略了6天了，6天什么概念——每天早晨9:30分打开PS电源，打开记事本，拿起手柄……就这样进行到中午12:30吃午饭。由于任务较紧，所以午休是不敢奢望的了，又开始再度进行攻略……到18:30吃晚饭，然后再继续……凌晨2:30才打着呵欠关掉PS和PC的电源，去吃宵夜。同样的情况竟然连续持续了6天，我都不知道自己是怎么熬过来的，写了4万5千字，刚好和去年9月号的《最终幻想X》的字数相同。不过说实话，我是用了金手指的，如果不用，完成攻略的时间就可以乘9再开方了……虽然有些苦，但总算是献给玩家的一份大礼。游戏的故事比较老土，可是战斗却真的难度很高，而最大的乐趣也只在于此了。作为一款战略角色扮演游戏，本作的战斗系统相当独特，玩起来非常需要动脑筋，真的很不错。尤其是那个连携攻击系统，至少得让你每次攻击都绞尽脑汁地计算队员的站位，攻击的距离和次数，其乐无穷。此外，我还发现，这是一个需要练级的游戏。到了后期，敌人的防御力高得吓人，HP更是多得可怕，如果不去试练之塔中杀敌练级，相信很难将战斗进行下去了。如果你有时间，应该好好玩玩《星神》。最后还要说一句，目前市面上所出售的《星神》都是美版，英文的。日版尚未推出，想玩原汁原味的玩家还得等到今年的2月7日。

新·超级机器人大战(CLOUD)

编辑部怀旧成风，我则借机“补完”一下极老的《新·超级机器人大战》，盖因当时年少轻狂，没钱游戏，只得抛弃部分“经典”了。现在再拾起来，发现它还真好玩。我是用模拟器玩的，依然改不了每玩必修改的习惯，先用FPE把金钱改到9999999，然后锁定，然后疯狂改造机体和武器，然后疯狂虐杀敌人……怎一个爽字了得！只是觉得这里的配音着实难听，其他几部作品则好多了。

ICO(星辰)

好久都没有玩到如此清新志趣的游戏了，SCE的《ICO》在众多游戏中绝对算得上是一个比较另类作品。看惯了太多商业化炒作之后的游戏不由得令人产生一种厌烦的感觉，永远气势磅礴的场景，一贯波澜起伏的剧情，所有强悍无比的敌人，在这一切激动人心的背后却总是令人觉得好像少了点什么东西。在《ICO》里面，我好像找到了这缺少的部分。

《ICO》的宣传比较低调，没有看到铺天盖地的广告，虽然SONY针对港台用户推出了中文版，但是《ICO》的销量仍然不尽如人意，就好像SCE的好多作品叫好不叫座一样，陷入了一个游戏质量和销量不成比例的怪圈。和它的市场表现相反，我认为这个游戏是SCE近期内推出的质量最高的游戏，相信所有认真玩过《ICO》的玩家也会有相同的感受吧？

游戏的情节看起来很复杂，其实却是单纯得用一句话就能概括：一个纯朴善良的小男孩救助一个无助的女孩子的故事。游戏的重点并不在情节有多么复杂，而是让玩家可以深刻体会一个纯真的小男孩用自己并不宽阔的肩膀挑起拯救少女的重任，和以往游戏中身怀奇技的英雄们不同，男孩只有不断挥舞手中的木棒来保护自己身后的女孩，虽然会被恶魔打倒在地，但是仍然会不屈地爬起来，在女孩就要被拖入黑暗的深渊时伸出自己稚嫩的双手。男孩纯朴而执著的信念应该是这个游戏最终要表达的主题。

作为游戏的女主角，女孩是一个如白纸一般纯洁的少女，不问世事的她虽然年龄比男孩大，可是却要处处依靠男孩，在听到男孩的呼唤之后会自觉地跑到男孩所在的地方，在看到男孩遇到危险时会不由自主地发出惊呼，在许多地方还必须要靠男孩的帮助才能通过。可是在这个脆弱的身体里却隐藏着一颗坚强的心，在强大的敌人面前，即便知道了必死的后果也毫不犹豫地选择和男孩站在一起。

本来还想谈谈一谈游戏中非常有创意的牵手系统，但是突然觉得已经没有必要再多说了，一个游戏里能成功的塑造出两个成功的角色，这就够了，喜欢这个游戏的理由，也足够了。

特 训(星辰)

最近编辑部流行一个名叫“特训”的饭后休闲小游戏，游戏的规则很简单，就是控制小飞机躲避满屏幕乱飞的子弹，能坚持的时间越长越好。虽然游戏很小，但是众小编玩起来却乐趣无穷，每天中午大家都要在一起鏖战半小时。刚开始时众人记录都在10秒左右，后来经过苦

搶現
失格
生存時間 42.128秒
活動時間 42.128秒
弹数 64発
絶妙度 1%

练纷纷将记录提高到30秒左右，目前编辑排名第一暂由"车神"星辰担当，记录为42秒，有图为证。第二位是JEDI，最高记录为36秒，最后一名的记录则牢牢由Laser占据，记录为15秒。虽然大家知道Laser一向都是动作游戏苦手，但是众人仍然忍不住嘲笑他。某日，Laser调出变速齿轮，将游戏速度降至一半，然后把众人叫到一起旁观，说是要大家亲眼见证一个历史记录的诞生，但是Laser万万没有料到游戏速度的降低并不能更改动作游戏苦手的事实，在众人的围观下，Laser只坚持了12秒即机毁人亡，在众人的大笑声中Laser发誓以后再不碰射击游戏。另：为了一雪前耻，Laser最近频繁出入游戏厅，苦练梦游美国，不过众人对他的"特训"均不抱任何希望。

真三国无双2(laser)

光荣公司会做动作游戏吗？没有玩过《真·三国无双》的我这样问别人。

天下还会有比这更好玩的动作游戏吗？元旦熬夜玩了整个一个通宵的我这样问自己。

看到《真·三国无双》在日本销售榜上连续几个月居高不下，不由得对愚昧的小日本们嗤之以鼻："他们懂什么叫做好的动作游戏吗？就光荣公司出的动作游戏他们也捧着如获至宝？"等到真正玩到这个游戏之后，就开始对自己的愚昧无知感到可笑了。

玩过的动作游戏确实也不少了，但感觉这么爽的却是头一次。试过吗？用常山赵子龙单枪匹马挑战曹营数千兵马数十战将；试过吗？用人中吕布胯赤兔手持方天单挑刘备关羽张飞三员不世豪杰。五十一员战将，各有各的特点各有各的妙处。喜欢实用的，可以用猛将太史慈，大刀一刀一刀来的痛快；喜欢花哨的，可以用美姬大乔，两只花扇在人从上下翻飞如蝶乱舞，亦可取上将之首级。喜欢另类的，可以用伏羲女娲，神话中的众神乱砍小兵，也是很有意思的一件事。喜欢史实的，可以用周瑜谈笑间使八十万曹军樯橹灰飞烟灭，也可以用张飞单骑立长坂喝断当阳水倒流。不喜欢史实的，可以用孟获骑着大象让运筹帷幄决胜千里的诸葛孔明俯首成臣，也可以用董卓伴着貂蝉让气吞万里如虎的联合军如潮溃败。

在编辑部要想消消停停完完整整玩一会《真·三国无双》是不可能的，那是一件绝对浪费体力的力气活。必须先要一脚踢开紧攥着手柄不松的星辰，然后再使劲拖开死抱PS2不放的CLOUD，最后还要用明天的烤肉贿赂走勒令自己干活的DRAGON，好不容易坐下来，还要不停地言辞拒绝前来要求合战的JEDI、3000等人（这些家伙自从玩了一把就已经上瘾了，你们可是动漫部的啊！）。感觉上只玩了一会，回头看天都已经黑了。



四级武器、体力无双攻击防御全满的赵云，这就是熬了一夜的战果。

《真·三国无双》，绝对值得玩上好一阵的游戏。

DELTA FORCE(JEDI)

躲过JEDI喷着烈焰的SAW249疯狂扫射后，LASER自以为能在结实的房子后边统开死神的召唤并能在墙脚处进行一次赌上性命的反击，但倒霉的他哼哧哼哧地把沉重的机枪拖到身边时，才发现JEDI早已预见向其可能出现的地方发射的火箭弹朝着自己的面门飞来。惊天动地的爆炸声后，LASER支离破碎的身体甩上半空。

滚烫的弹壳落在雪中发出异样的声音，正当JEDI把第二条子弹带卡进机枪时，远处的山头发出沉闷的声音，随即一颗罪恶的子弹穿过了他的胸膛。随着飞溅而出的热血，JEDI伤痕累累的身躯重重地倒在地上。紧紧抓着胸口的照片，JEDI微笑着说出了最后的话："对不起，绫波，没法和你一起看夕阳了……"

望着远处一个生命的消逝，DRAGON冷峻的脸上没有半点表情。他的手干燥而镇静，高加索山的严寒和他均匀的呼吸使得瞄准镜上蒙上了白色的水气。巴雷特.50刚才的声音已经暴露了自己的位置，现在该是换个地方的时候了。

前方忽然出现了一个少女的身影，她在雪光照耀下白皙的脸庞和不属于这杀戮世界的美丽让DRAGON扣着扳机的手指有所迟疑。然而对敌人的仁慈就是对自己的残酷，少女手中的M249吐出火苗，DRAGON千疮百孔的身体让雪山抹上了一丝血红。

没等少女踏过DRAGON的尸体，顺着枪声赶来的3000忽然从高处跃下，锋利的刀刃擦过少女因紧张而微颤的手臂。躲过死亡一刀的她扔掉了机枪，正掏出战刀准备一决生死时，3000的手枪发射的子弹准确地穿过了她的眉心。

"要怪就怪自己的命运吧。"3000不无惋惜地感慨着，一边翻出少女的身份牌，"星辰……多好的名字……"

然而这不是热血动画片，在战场多愁善感向来只会带来死亡。3000高大的身影渐渐地移入巴雷特.50的瞄准器十字中心。"这就是150元的悲剧吗？"CLOUD的嘴角露出胜利在握的微笑，狙击枪冰冷的枪身在后坐力作用下结实地顶在他的肩膀，大口径子弹划着优美的弧线带着死神的召唤呼啸而出，3000哼也没哼一声便应声而倒。

世界一片寂静。

冰凉的感觉向来代表着死神的抚摩，当刀刃划过喉头时，CLOUD的惨叫被有力的手掐在了脖子中。JEDI血红的双眼带着血的味道。苍白的原野上，JEDI的呢喃在空气中冻结——

"人生，真是寂寞如雪啊……"

无可争议，N年前的电脑游戏《DELTA FORCE》一代是编辑部最受欢迎也是参与度最高的游戏，每天饭后随着编辑们或有热血或有猥琐的呼喊，古老的三角洲一代出现在编辑部每台机器的屏幕上。虽然现在流行的是CS，但DF1的爽快感让每个压抑而郁闷的编辑都找到了发泄私愤的最佳方式。

钻头先生2(laser)

活活，laser也是掌机一族了！从日本回来的铁哥们送的礼物就是一台GBA，laser真的是快感动死了，这下子每天上班的858上的40多分钟就不愁没的干了。不过玩什么好呢？机战A？这种东西需要坐下来好好玩的；恶魔城？公交上的灯线也不是很好的；奥迦？头疼头疼，不玩不玩。一直苦恼了好几天，终于在BLUE家得到了解决——在他的GBA上拔下了一块《钻头先生2》。

不愧是移植于排名第一的街机作品的好东东啊，看着可爱的钻头先生一边发出"lucky!"的叫喊一边不停的忙上忙下，真的是放松心情的极佳调剂品。游戏的规则虽然简单真正能玩好却着实需要下一定的功夫，不过纯粹的为了过瘾一刻不停地往下钻也是个不错的玩法。

平常无聊得要死的40分钟现在一转眼就过去了，得意。

看旁边的小DD吮着手指投来羡慕的眼光，得意。

赖着BLUE的卡不还看他每天眯着眼睛玩机战A，得意。

把GBA故作大度地借给3000然后看他一次次地压死，得意。

有了《钻头先生2》便有了这么多的得意，不得意也得意了。



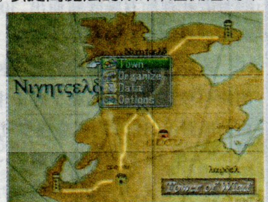
机种:PS 厂商:ATLUS 类型:S·RPG 媒体:CD-ROM
记忆区:1格 发售日:2001年12月19日(美版)

系统解析

和一般S·RPG不同,本作在战斗方面采用了很多新概念和新的系统,最好能在战斗之前掌握所有的系统,这样会使你的战斗历程变得相对轻松一些。其中,地图配置画面应该算是比较主要的一大方面,另一大方面是战斗,相对于这两方面,故事发展则只能占极小的一部分了。

地图移动及菜单选用

在第一场战斗结束后,主角会来到大地图上行走,此时按△键即可调出菜单。四个选项由上到下分别是:城镇(Town)、编成(Organize)、记录(Data)、选项(Options),选城镇可以进入城内的各个店铺进行道具的买卖和装备的调整,有四种设施可以利用:商店(Shop)、硬币(Coin)、雇佣(Recruit)、神殿(Temple)。商店里可以买卖各种道具,这里主要还是经营武器和防具,辅助系的道具也有,不占主要地位;硬币店经营硬币和魔法,还可帮助主角把相应的魔法刻印在硬币上,以提高魔法的效果;雇佣店用来招募新兵入伍,如果你想让某人加入反瓦雷姆的队伍,只需付出很少的酬劳便可邀请他(她)为你卖命了,最多可以带15个同伴出场;神殿相当于专职所,通过改变对不同属性的精灵的信仰来学习不同的特技,随后在战斗中装备学会的特技便可提升自己的能力了。



在编成的界面里,你可以检查己方所有角色的状态以及他们装备的武器和防具,还有附属品、特技和硬币。当你想要为某个角色装备武器或防具等东西时,如果你所选择的道具已经被另外的角色装备了,那么会有一个装备着该道具的角色的列表弹出,若从该列表中选择一个角色,则该道具会从选中的角色那里转移到开始的角色身上。

记录,顾名思义就是用来保存游戏进度的,玩过游戏的都应该会用罢。选项则非常有用,不但可以进行游戏当中对话及信息的速度设定,更可以从"指南(Tutorial)"里得到所有你想知道的有关本作的消息,乃是最强的帮助也。

战斗系统(基本篇)

RAP系统

本作的战斗系统主要构建于RAP系统(Ready-for-Action-Points)之上,所谓RAP即指准备行动的点数,每个角色的每次行动均会消耗一定该数值,以表示其行动力的消费。所有的移动和攻击均被计算在内,但只要移动时不超过这个范围,那么做好几次行动都是可能的。如果角色未曾移动便攻击敌人,则可以无限次攻击。战斗时画面的上方会有一个以头像表示的行动顺序槽,按照从左向右的顺序来行动,由角色每次行动后剩下的RAP数值决定下次行动的先后,剩下得愈多,下次行动就愈早。头像槽的下方有一个小三角,表示当前行动角色在行动完毕之后应当所处的位置,消耗RAP愈多,其位置就愈靠后。再下面有一条RAP槽,用来指示此次行动所要消费的RAP的长度,每次所消耗的数量随地形的变化、武器、道具、硬币的使用而不同,当选择要实施一个动作时,该动作需耗费的RAP会以红色表示于槽上,帮助你判断是否采取该行动。

RAP槽有一个限度,任何行动都不能超过限度执行,只有攻击例外,当你的移动所消耗的RAP点数接近OVER的地方时,还可以发动一次攻击,不过攻击过后肯定立刻变得行动不能,而且需要经过平常两倍的时间来回复RAP值。所以CLOUD建议大家还是先计算好行动的步骤,避免出现待机时间过长的现象。

光标的控制及作用

注意,本作乃美版作品,以×键为决定,以○键为退出。战斗开始后,当己方出战队员全部配置好后,按START键结束配置,开始作战。此时作战指令会出现在屏幕的左下角,可以先不去管它,利用游戏提供的功能对敌我双方先进行一下调查吧。按下○键便可自由移动光标了,随后若想恢复操作指令的菜单,只需按△键即可。当光标可以自由移动后,你可以将它指在任一个角色身上或是任一种地形之上,按×键即可显示相关的角色或地形的资料。另外,再按○键可以显示角色的移动范围,以高亮的蓝色块表示,按□键则以红色块表示攻击范围,再按○键退出以上显示。

敌我双方的区分

说到本作的不足之处,不能分清敌人和自己人这一点应该是最大的缺陷了,由于解析度的问题,好像除了小兵能看出来之外,所有的角色看起来都是一个模样,又不像其他S·RPG那样按颜色或是脸的朝向来区分敌我双方,给人的感觉相当不便。还好本作在操作上弥补了这方面的不足,可以让玩家通过按键来认清孰敌孰友。战斗时轮到己方行动后,按住L1键便会逐一显示我方和敌方的角色,我方角色用高亮蓝色表示,敌人用高亮红色表示。如果嫌这样太麻烦,还可以按住R1键,此时敌人会以高亮红色显示,可直接移动光标过去调查。

手动的攻击

战斗时的攻击指令共有六项:移动(Move)、攻击(Attack)、道具(Item)、硬币魔法(CF)、状态(Status)、结束(End),可根据情况选择相应的指令。本作的攻击方式非常亲切,是由玩家自己决定攻击力度的手动式攻击方法,特别具有吸引玩家投入度的魅力。当你准备对面前的一个敌人进行攻击时,选择"攻击"后,你的身前会出现一个用高亮红色块表示的自己的攻击范围,使用刀、剑等短兵器时这个范围是四格,使用枪、矛等长兵器时,这个范围会扩大到八格。选定攻击对象后,系统会弹出一个表示攻击力度的槽,里面的刻度不停地左右移动,你可以随时按压×键来发动攻击指令,当然槽越长,给予的伤害也就越大。注意最右方下侧标有"Critical"的一小段蓝色区域,只要刻度移动到此范围之内时按×键就会100%发动"会心一击",攻击力大概可提升至原来的150%。会心一击的区域会随着角色个人能力的提高而变长,这时发出会心一击就不是什么难事了。

战斗系统(提高篇)

在掌握了以上的一些基本战斗系统之后,你应该已经成长了一些,我们可以开始下面的课程了。以下着重介绍高级的战法和本作的中心系统,要想完全学会还得靠在今后的战斗中不断地历练才行。

精灵信仰系统

在《星神》的世界中,掌控着整个世界魔法的精灵共有六种属性(即六

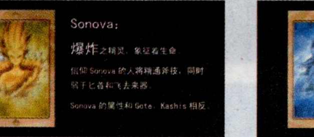
关系图

位星神），分别是火、冰、风、爆炸、地、雷，六种属性生生相克，循环不已，具体关系如下图。玩家可以为主角和其他角色选择他们所信仰的精灵，通过精灵的庇佑学习属于自己的特技，增强自身能力，直接导致在战斗中获得主导地位。

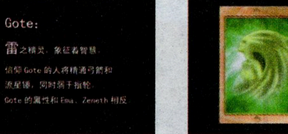
战斗时，随经验值（EXP）的获得，各角色还会同时获得“精灵经验值（Dev）”，精灵经验值积累到一定程度之后，角色所信仰精灵的信仰等级便会提高，之后玩家便可以让角色在神殿之中习得相应等级的“特殊技能（Skill）”了。











硬币刻印系统

本作之中用硬币刻印代替了传统的魔法施放，所谓硬币其实是用充满魔力的矿物将精灵之力封印起来再熔铸成硬币形状的魔法道具，角色装备之后即可在战斗中使用攻击或回复系的魔法了。所有的角色总共可以装备 72 枚硬币，硬币入手的途径有两种：一、在城镇里的硬币商店中买到；二、通过战斗打败敌人后随机得到。另外还可买到不同属性的魔法，在商店里请人将魔法融合在硬币之上，可以大幅提升硬币的魔法效果，以后便可施放更为强力的魔法了。硬币魔法（Coinfeigm）简称 CF，即指在战斗之中释放被锢封在硬币里的精灵力量作为魔法来攻击敌人，是威力强大范围较广的攻击方式。

有关本系统的一些数值。最大硬币魔法点数 MCP（Maximum amount of Coinfeigm Points）：即储存在一枚硬币当中最大的硬币魔法数值（CP），该数值于每场战斗开始之时充满该硬币，于发动之后减少相应的数量。CP 随时间的流逝而逐渐回复，并于战斗结束时再次完全充满；硬币魔法点数消耗 CPC（CP Cost）：即发动一个硬币魔法所要耗费的魔法数值；行动消耗 RC（RAP Cost）：即发动一个硬币魔法所要耗费的行动数值；范围 RNG（Range）：即某硬币魔法所能达到的攻击范围，亦即平常所谓的“射程”；影响区域 AOE（Area Of Effect）：硬币魔法所能波及到的影响范围，非帝国时代的“AOE”；成功率 SR（Success Rate）：表示一种硬币魔法的成功率；力量 POT（Potency）：表示一种硬币魔法的力量及效力。

魔法/纹章（Seals）被刻印在硬币上时，可以改变硬币的魔法效果，蓝色的数字代表该项数值增加，红色数字代表该项数值下降。魔法可以把硬币从一种属性改为另一属性，也可改变硬币魔法的等级，提升或是降低。

连携攻击系统

这是一个本作独有的特色攻击系统，以把敌人的吹飞攻击为前提，利用己方队员之间事先排列好的站位，对敌人进行连续数次的连携攻击，可造成巨大的伤害。连携攻击的发动有两大充分必要条件：吹飞攻击和队员站位，下面分别就这两方面进行详细阐述。

连携攻击的先决条件——吹飞攻击

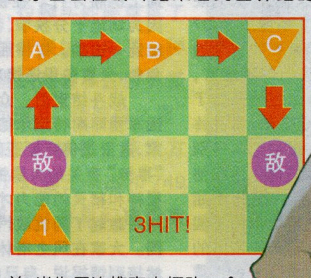
当角色的攻击指令确定实行后，在攻击力度槽左右快速移动时，按下△键即可在槽的中间出现一段红色的写有“Shoot”字样的区域，当刻度走到这段区域之内时按下×键便会发动吹飞攻击。被攻击的敌方角色会被打到自己后面的第二格之处，这种吹飞攻击的好处不止是发动连携攻击的前提，即使没有成功发动连携攻击，也可以利用它来拉大自己和敌人的距离，唯一的不足就是吹飞攻击的攻击力较低，单独一击不足以给敌人很大的伤害，因此一定要和连携攻击相配合才能起到最佳的作用。另外，假如敌人站得太过靠近，还可利用吹飞攻击把面前的敌人打到相邻的另一个敌人身上，同样会受到一定的伤害。还有一点需要注意，就是如果同伴的站位没有布置好，那么即便第一下吹飞攻击把敌人打到了队员的身上，但可能还是不会发动连携攻击。

连携攻击的队员站位

首先要确定你有一个敌人站在你的对面；其次距你两格之外要有一个自己的同伴正在待机（所谓待机，即指该角色已经结束了全部行动，且在选择了“End”之后，以“Session”选项来收尾，最后选择待机时脸的朝向），注意该同伴的待机朝向，只要不冲着最初的攻击者即可；再次，剩下需要完成连携攻击的待机队员必须站在前一个队员朝向的方向，而且站位之间一定要留好一个空格。被连携攻击的敌人所受到的伤害取决于连携攻击的连击次数，连击越多，所受伤害越大。警告：当一个处于待机状态的角色在等待连携攻击的时候遭到敌人的攻击，那么他（她）将不再保持待机状态，该连携攻击阵势宣告作废。以下图为例，可以看到一种比较简单浅显的连携攻击的阵势，大家可以自由发挥，多利用战场的地形制作出花样百出的连携攻击。

过关奖励

每当打倒一个敌人，玩家都会得到一些金钱及物质上的奖励，道具的种类有武器、防具、附属品、硬币或技能手册，所得的东西会在战斗结束后列出详细的菜单。当你用连携攻击打败一个敌人，所得的资金和道具都会有不同程度的增加，使用连携攻击打倒敌人的数量越多，最后能得到的资金也就越多。



要想用好连携攻击还是先去 SESSION 之屋多练练吧！

适合初学者使用的三大要素

连携攻击之屋（House of Sessions）

位于 Options 的最后一栏，进入后可以让你在一个平平整整的场地上练习连携攻击的基本方法，很容易掌握的，最好能迅速学会。同时这里也带有解谜色彩，一共有 40 个场地可供玩家练习。

试练之塔（Tower of Trial）

第一场战斗过后便可造访的地方，在里面可以进行自由战斗，这里与剧情无关，不管什么时候都可以来这里练练级、赚赚钱。战斗就发生在塔内的每个层面，从第一层开始，如果获胜即可向上攀爬。

指南模式（Tutorial）

超强的帮助模式，所有和游戏有关的东西——从战斗系统到历史背景一应俱全，英文好的玩家可以自己看，应该非常清楚明白。最好能在正式战斗之前读懂它。



预　言

三千年过去了，元素精灵曾在三千年前与人类定下了盟约，现在古代的精灵即将回归，并将给大地带来一场巨大的灾难。看吧，那个继承了我和萨那斯（Sarnus）血统的男人即将崛起在科斯利亚斯（Kersillius）。他将和六个星神一起，赶走为害的精灵，保护大地的和平……

从前，当马迪亚斯（Mardias）大陆还是完整的一块时，这里被称为"伊克斯亚（IXIA）"，有三个国家将"伊克斯亚"分成了三个势力，统治着这块大陆。他们分别是：从伊克斯亚直接演化而成的耐特维尔德（Nightweld）王国、以地理特征多样性为特点的杰劳尔德（Gerauld）王国和野心勃勃的瓦雷米安（Valaimian）帝国，三个国家之间维持着一种及其微妙的关系。从新·伊克斯亚历3030年到3045年的15年间，瓦雷米安帝国掌握了失传已久的"硬币魔法"，在弗南德斯（Fernandes）的建议下开始了对杰劳尔德王国的攻击，并于3日内攻占了福特尤戈（FortYugo）。随后，在进攻耐特维尔德的时候，瓦雷米安遭受到了以瑞佩尔（Reuperl）将军为首的军队的反击，饶是如此，瓦雷米安还是在新·伊克斯亚历3034年连续攻占了耐特维尔德三座城市。迫于形势，耐特维尔德不得不与瓦雷米安签订了一个割地求和的条约，同年，由于战功显赫，弗南德斯被指定成为瓦雷米安帝国的首相。从此，人民就开始遭受战乱带来的硬币魔法的破坏性影响。到新·伊克斯亚历3037年为止的这三年间，沉重的苛捐杂税和繁杂的劳动压迫得被侵占土地上的人民们苦不堪言，在承受巨大压力的同时，人民也自发地开始了反抗的运动。新·伊克斯亚历3037年，暴乱终于爆发了起来，但是令瓦雷米安维和部队特别吃惊的是，尽管多年来所有的人们都生活在他们的恐怖统治之下，但是并没有人因此而屈服。新·伊克斯亚历3040年，耐特维尔德王国出现了一个反瓦雷姆（Valaim，瓦雷米安帝国的简称）的组织——佣兵集团，他们进行着令瓦雷姆如芒刺在背的地下活动，他们立刻遍布于大陆的各个角落。新·伊克斯亚历3045年，瓦雷姆公然破坏和平条约，再度开始入侵耐特维尔德。便在此时，一个新的传说诞生了，一个耐特维尔德的年轻人卷入了这场战争……

第一章　骚动 Stir

我们的主角名叫法兹（Fazz），是一名声名显著的雇佣兵，耐特维尔德是他的祖国。现在瓦雷姆破弃条约，向耐特维尔德发动了侵略进攻，国家军队的力量不足以抵抗敌人，只好派身为近卫骑士团团长的瑞佩尔将军去请法兹等比较强的雇佣兵来帮忙了。耐特维尔德首都——奥斯（Aus），瑞佩尔苦口婆心劝告法兹出山，由于这是为了自己的祖国，法兹没有丝毫犹豫就答应了下来（这里有选项）。

随后法兹回想起和好朋友雷姆瑞（Leimrey）在村庄里玩耍的事情，法兹的好友，和他青梅竹马的婷（Tinn）来问他，是否要参加战争，什么时候才能回来。法兹告诉她，只要胜利后便会回来找她。时间回到现在，雷姆瑞正和法兹在空地上练习剑法与枪法，突然来了一个士兵报讯，说是来自瓦雷姆的一队士兵已经开始向风之塔（Tower of Wind）进军了，希望法兹和雷姆瑞可以把他们截在路上。

两人爽快地答应了之后便准备前往战场，突然雷姆瑞开玩笑似的问法兹，是否还记得应该怎样打仗，选第一项是回答不知道，然后听雷姆瑞讲解战斗的要素；选第二项表示知道。

事件战斗1　任务：打败萨基利

战斗发生于塞堂山（Seitan Hills），敌人是以萨基利（Sajiri）为首领的瓦雷姆雇佣的佣兵，是瓦雷姆派往风之塔的先锋队，只需把头目萨基利打倒即可过关，若想练级则可把所有的士兵全部打倒。注意开始配置队员时应该用L1和R1键来切换出场队员，红色方格内都可以随意配置。

战斗胜利后，两个神秘的瓦雷米安帝国之人在某处的宫殿里正在密谋着什么，身着红色大氅、黑色铠甲的是帝国的总司令官黑刺（Black Thorn），他在向另一个躲在阴影中的男子汇报着前线的战况，而那人却态度冷淡，仿佛根本不把黑刺当回事，不知他的真正面目到底是谁。法兹等人急忙赶赴风之塔，此时帝国军的部队已把风之塔团团围住，情况十分危急。风之塔只有风之祭司希尔菲特斯（Silphatos）一个人守护，法兹赶到时他正在和围攻的帝国士兵理论，劝他们不要再进行侵略了，可是帝国军怎肯放弃，立刻动起手来，法兹急忙加入战团。

事件战斗2　任务：救助希尔菲特斯

战场设在风之塔的下面，法兹出场的地方在护塔河的外侧，要想来到希尔菲特斯的身边必须先把左右两旁的敌人干掉，然后渡过护塔河上的桥才行。在桥上时要小心敌人的夹攻，因为场地十分狭窄，我方队员无法一拥而上，只能逐一击破。过桥后，敌人方面没有什么厉害角色，只要多用连携攻击即可轻松获胜。

战斗结束后，众人向希尔菲特斯询问起帝国军侵略耐特维尔德风之塔的理由，他告诉大家，这里是伊克斯亚时代留下的遗迹，里面有和"星神"有关的大量情报，帝国军就是为了掌握星神和精灵的能力才发动了侵略战争。众人得知后激起了同仇敌忾的情绪，决心誓死保卫祖国。大家在风之塔休息了一夜，第二天，法兹突然接到情报说，自己的家乡迪索尔（Dissoal）于昨天遭到了由黑刺司令官率领的帝国军的袭击，整个村庄均被洗劫，自己的好友婷也被他们抓走了。法兹心急如焚，率领众人迅速赶往迪索尔，不料婷已经踪影全无，还碰上了由帝国将领艾尔文（Alveen）率领的另一支军队，虽然他自己并未出场，可是光这些士兵就已经够对付一阵子的了。

事件战斗3　任务：敌全灭

除了一个黑甲的兵头，剩下的敌人都不足为道，由于他们都比较分散，所以应该先打近处的，再移动到远处，将他们用连携攻击都做掉就行了。

刚刚打倒这些士兵，法兹便大声地呼唤着婷的名字，可是怎样也听不到回音。敌军的头头艾尔文出现在法兹等人面前，他嘴里一边骂着士兵们的无能，说他们为帝国丢了脸，一边亲自出手，只两招便将法兹和雷姆瑞打倒在地，他命令士兵将二人擒拿入狱，关在维登（Widden）的地下监狱里。在关押法兹的牢房里，有一个早就被捉拿在此的囚徒，他唤醒法兹，并自我介绍道："啊，你终于醒了。"

"这是哪儿？"法兹问。

"我们在瓦雷米安帝国维登的地下监狱，对了，我叫罗姆雷斯（Romleth）"。法兹看看身边雷姆瑞不在，便问罗姆雷斯，他说只看到法兹一人来到这里。

罗姆雷斯又说道："那个雷姆瑞是不是你的女朋友啊？你昏迷时一直在呼唤她的名字。"

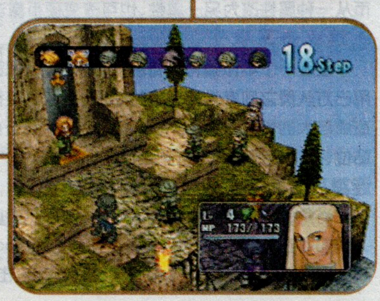












法兹怒道："他是一个男的！"

"啊，我知道了，你们俩是……"

"别胡说八道！"

"嘿，放轻松点，我不过是开玩笑而已，别忘了，我们是在监狱里。还有，婷是谁？"

"她……对我来说很特别……"法兹想了一想后答道(选第一项)，"我谁都保护不了……"

"嘿，这并不代表他们都死了，对吧！"罗姆雷斯说道。

"当……当然不是！"

罗姆雷斯又说道："所以我们还是想办法逃出这里才对啊。"

法兹问道："那我们应该怎么办？"

"只要我愿意，随时都可以走出这个牢房的。"罗姆雷斯洋洋得意地说，"不过我没有把握自己消灭掉那些守卫，好在有了你，我们马上就可以出去了。好了！站开些！"说完便从兜里掏出一枚硬币，用魔法打开了牢房的木门，门外有一片守卫等着二人。

事件战斗4 任务：逃离监狱

此役只能使用法兹一人，而且敌人不在少数，所以应该尽快地从战场上脱逃，避免陷入恶战，只要移动到最上方的门前即可过关。

法兹和罗姆雷斯终于成功逃出了牢房，可是对面过来的士兵却让二人又紧张了起来，询问之下方才得知，对方是属于耐特维尔德的佣兵，听说法兹在迪索尔被捕，因此前来相救。据说其他人都还好，就是首都奥斯形势严峻，被敌人重重包围，他们根本无法靠近。法兹向他询问雷姆瑞的情况，他说："只听说一个受伤的佣兵被俘虏了，但具体是谁……如果他不在这所监狱内，那么……"

法兹听后十分沮丧，那个佣兵安慰他道："我同情你，法兹，可是现在我们是在瓦雷米安的地盘上，他们的士兵随时都有可能到这里来，我们还是赶紧撤吧。好在风之塔离这里不远，我们还是先到那里再说罢。我这里带有补给，可以补充敌人没收你的武器和防具，抓紧把它们装备上吧。"

法兹换好装备后，便对罗姆雷斯说："谢谢你，罗姆雷斯，没有你，我逃不出这所监狱，现在我要走了。"

"啊，我也得到了你的帮助呀，可是你不觉得只靠自己对抗瓦雷米安帝国是一件很愚蠢的事吗？"

法兹答道："我知道这很困难，可我不能坐视瓦雷姆就这样占据我的祖国。他们……"

罗姆雷斯说道："这样吧，我跟你一起走，我想也许和瓦雷姆作战会为我的生命增添一些乐趣罢。那很酷，对吗？"

"谢谢你，罗姆雷斯，我会把你算在内的。"法兹笑道(选第一项)。

"相信我，不会令你失望的。"罗姆雷斯自信满满地说。

事件战斗5 任务：敌全灭

走出维登，在通往耐特维尔德的路上，有一个维登峡谷(Widden Valley)是必经之路，不出众人所料，这里也布满了防守的帝国士兵，看来只有把他们都打败才能通过了。本关敌人较多，得多用连携攻击才显得稍微简单些。

走出维登峡谷，沿路回到风之塔，在里面法兹见到了希尔菲特斯，他说："欢迎回来，法兹，你还好吗？我预感到我们还会再见面的。"

法兹说道："希尔菲特斯，现在耐特维尔德的情况到底怎么样了？雷姆瑞说，你隐瞒了一些事情，是和这场战争有关的事吗？"

希尔菲特斯舒缓地说道："拜托，你现在需要平静一下心情……"说着向前走了两步，续道："嗯～我是对的。你知道一个名叫'伊克斯亚'的古代国家吗？"

法兹答道："在这个大陆上谁人不知?!"

希尔菲特斯道："伊克斯亚是一个人类与元素精灵共同和睦生存的国度，他们文明的先进程度远超现代，"

"这和我有什么关系？！这不是我想听到的！"法兹依然怒气勃勃。

希尔菲特斯却不缓不急地说道："我曾经听过好几个关于伊克斯亚的故事，但却无法证实它们的真实性。为了找到真相，我在这个塔里通过那些古老的文献研究了伊克斯亚的传说。通过我的研究，你和伊克斯亚人具有惊人相似的体质。"

法兹打断了希尔菲特斯的话："嗯？我不懂你在说什么。你到底要告诉我什么？"

"……伊克斯亚的确存在过，你知道硬币魔法是什么吗？"

法兹答道："是瓦雷姆于15年前开始应用的一种原料，对吗？和它有什么关系？"

"所谓硬币魔法就是一种将储存在叫做manatite的特殊金属材料里的元素精灵能量释放出来的方法，大多数的manatite处于自然状态期间都保存有精灵能量，但有一些不是这样。还有一种将精灵能量锢封在manatite之中的能力，并且可以通过人的意志来释放这种能量……这就是所谓伊克斯亚人遗失的科技。我不知道瓦雷姆是如何掌握这种科技的，但是硬币魔法正是伊克斯亚曾经存在过的证据。"

法兹道："好吧，就算伊克斯亚存在过。那么，这些事情和眼下的战争又有什么关系？"

"请让我先把话说完。"希尔菲特斯还是不失礼数，"事实上伊克斯亚的存在的确和这场战争没有直接的关系，但却有一个极为主要的关于硬币魔法使用的问题，还包括了锢封在manatite里的元素精灵能量的问题。这种能量和这个大陆所固有的能量均有不同，我的意思是，如果这场战争依然继续，而且人们还是继续使用硬币魔法的话，就会使过去支撑这个大陆的能量产生缺陷，最终导致……马迪亚斯大陆的灭亡。试想，如果瓦雷姆获悉这一切，他们将不会把硬币魔法应用于军事。如果他们首先破坏了大陆，那么他们征服大陆的战役将变得毫无意义。我感觉一定有什么人在背后秘密地操纵着这场战争。"

"大陆的灭亡？算了吧，你所说的都是那么不切实际。如果我们不用硬币魔法，就没有什么力量可以消灭瓦雷姆了！！"

"当然，那只是我的理论。但是与此同时，我发现了一份萨那斯国王的关于消灭硬币魔法，阻止马迪亚斯毁灭的记录。不过很明显，在遗失的科技当中有一些缺陷。另外，你为什么要去消灭瓦雷姆？要是耐特维尔德和杰劳尔德都投降了帝国，这场战争也将会迅速结束，而且大陆也将脱离被毁灭的危险……"

"闭嘴！！你根本没有见过迪索尔遭受洗劫后的样子……我绝不会原谅他们对雷姆瑞和婷所做的一切！"

"但这只是你个人的感受。我的首要任务就是阻止这个大陆的毁灭……"

"你能这么说是因为你根本就没有……什么让你珍爱的人。"

"不计其数的人民将会因为马迪亚斯的毁灭而受苦！"

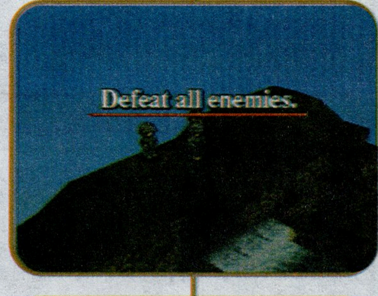
"……也许你是对的，但是……此刻我只是不能想象马迪亚斯的毁灭……还有这场战争背后的阴谋……我谁也不能挽救……"法兹的声音低了下去，带着些许伤感。


















"所以你无论怎样也不会放过瓦雷姆的了。如果你消灭了瓦雷姆，这场战争也将结束……但是为了结束战争，硬币魔法仍是不可或缺之物……法兹，你有没有想过在马迪亚斯毁灭之前消灭瓦雷姆？你能做到这一点吗？"希尔菲特斯提出了一个极好的建议。

法兹沉思片刻，答道："我会的！（选第一项）我知道使用硬币魔法会给大陆带来灾难，但是我们不能不用它来和瓦雷姆对抗。我们必须以牙还牙以眼还眼，我承诺会在马迪亚斯被毁灭前终结这场战争！"

"……以牙还牙以眼还眼……请看一下这个，法兹。"希尔菲特斯说着拿出了一样事物，"这叫做马赛尔瓦（Marselva），自古以来它就一直被风之祭司所守护着，但是既然它是一件只在传说当中被提到的道具，我也不确定它是不是真的管用。据传说，它能够比普通硬币储存更为巨大的能量。我不敢说这个马赛尔瓦是否充满了精灵能量，但即是这是真的，我也不知道怎样将精灵能量铟封在它里面，或是怎样释放出里面的能量。不知你可否帮忙测验它是否真实……还有它的能量是否能够应用于战争？不管瓦雷姆的目的究竟是什么，我认为他们正在挑选伊克斯亚人的遗迹作为他们的首要目标，以此来寻找这个马赛尔瓦。"

法兹道："马赛尔瓦……一种能比硬币储存更多能量的遗物……"

"在传说的年代里，这个马赛尔瓦据说充满着风属性精灵的能量。但是有一个男人妄图用它来达成自己邪恶的目的，他的名字是维拉（Villa）。维拉被萨那斯国王和六位星神所击败，但是身为星神之一的卡茜丝（Kashis）由于害怕某一天马赛尔瓦里的能量会被释放出来，为了阻止这件事的发生，她吸收了马赛尔瓦里面的全部能量，终于变成了巨大的风之元素精灵。卡茜丝的后裔们继承了她的意志，一直保护着空的马赛尔瓦。这就是几个世纪以来流传的风之塔的传说，现在如果传说是真的，那么我将成为卡茜丝的后裔之一……"

希尔菲特斯接着说道："并且……如果有某人能够控制马赛尔瓦……说这么多，你现在其实没有时间管这些事了。就在我说话的时候，瓦雷姆的骑士艾尔文可能正在围攻奥斯。"

"是艾尔文！？"法兹勃然而怒。

"你认识他吗？不管怎么说，我们现在都要去拯救奥斯的人民。我不确定我可以帮你什么忙，但还是请你允许我来帮助你。至少我可以通过获悉瓦雷姆的意图而印证这个传说。"

"我很高兴接受你的加入。"法兹欣然应允（选第一项），"我们可以从你渊博的知识当中获益匪浅。"

事件战斗 6 任务：敌全灭

说完之后，两人便向首都奥斯进发，可是又在途中的塞堂山遇到了大批的敌人，此时没有别的选择，只有先把他们消灭再说了。由于第一场战斗中已经在这个场地练过了，所以地形方面应该没有什么问题，注意使用连携攻击就行了。

艾尔文站在奥斯的城堡门口，大声地对着里面喊道："所有奥斯的骑士、士兵以及居民们都听好了，我们已经完全包围了城市，但我们的目的并不是采取暴力。打开城门并且投降吧！让我们和平地解决这个问题！"

艾尔文等待了良久，可是城内并没有任何回音传出，不由得使他恼羞成怒："看来我们没有任何选择了，用武力占据这个城市！！"

就在此时，法兹及时赶到，爆喝一声："住手！！艾尔文！！"

艾尔文傲气地说道："你没有资格叫我的名字，佣兵！"

"你最好记住我这张脸！"法兹怒喝。

艾尔文轻蔑地说道："不可救药的愚蠢！！"

"告诉我雷姆瑞在哪里？！"

"闭嘴吧，流氓！我根本不知道你在说什么！"艾尔文怒道。

"我一定会让你记住的！！"

事件战斗 7 任务：打败艾尔文

没什么可说的了，好好打就是了。

艾尔文战败后气急败坏地对法兹说道："你还在等什么！？赶快把我杀了！"

法兹问他："你到底对雷姆瑞做了些什么？"

"雷姆瑞？"

"别跟我说你忘了！你曾在迪索尔打败了他！！"

"……！我明白了，你是……"

"我再问你最后一次……你对雷姆瑞做了什么？"

"我以我的人格发誓，什么也没有！对于一场战争来说，死几个人又算得了什么……我没有破坏任何东西……伤害任何一个站在我这边的人。我对所发生的事情不感兴趣，尤其是那些妨害物。"

法兹举起了手中的剑，作势下劈，但终究手软，这一剑没能斩在艾尔文身上，只恨恨地说道："赶快从我眼前消失，快！记住，永远都不要再出现在我面前！"

艾尔文沉吟了一下说："告诉我你的名字。"

"……法兹。"

"法兹，我有一件事要说，我不会去杀那些和我无关的人……我把一个使长矛的雇佣兵交给了从瓦雷姆来的一个信使，但是……谁也不知道那之后会发生什么……"

"什么！？这么说，雷姆瑞还活着？"法兹心中惊疑不定。

来到城池内部，瑞佩尔将军接待了法兹，说道："我代表所有奥斯的人民感谢你，你来的真太及时了！风之塔还安全吧？"

"是的，我好好照顾了一下那些在塔里的帝国士兵！但是……迪索尔被瓦雷姆夷平了……我们现在的情况如何？"

"达·南特（Da Nante）的命令已经传达了下来，要求与驻扎在拉尔·德鲁（Lar Dellue）的瓦雷姆军主力作战。我们军队的数量和实力都远逊于对方……我不得不派遣增援到前线去，但是因为如此，导致奥斯防御减弱……被敌人包围了。但是！我们绝不能让瓦雷姆占领拉尔·德鲁，绝不！拉尔·德鲁是马迪亚斯的圣地，保卫这个城市是每个耐特维尔德人神圣的职责。"

法兹问道："为何瓦雷姆只以伊克斯亚人的遗迹为目标呢？"

"这……恐怕我不能回答。好像是说拉尔·德鲁的某地有一条通往伊克斯亚庙宇的秘道，而且该处的封印绝不会被破坏，也许那里就是瓦雷姆想要去的地方……"瑞佩尔将军忧心忡忡地说。

法兹半信半疑，瑞佩尔续道："我个人认为，对方只有两个作战单位——一是由艾尔文领导的军队，另一支则被派往风之塔。而攻击迪索尔德那些人则是完全出乎意料……据我所知，他们的领导者是一个体型巨大的男人，身穿黑色铠甲，头带黑铁面具，能轻松挥动一把巨剑。除此以外，我们不知道实行攻击的队伍的任何事情，想必是瓦雷姆的领导者下达了两个命令。雷姆瑞怎么没有和你一起来？他在哪里？"

"雷姆瑞……他在迪索尔被艾尔文打败后，又被瓦雷姆的士兵带走了……但是我知道他还













活着！……他一定还活着。”

“我同意，他不是那么容易死的人。谣言或许是真的……”

“难道你知道关于雷姆瑞德事情吗？”

“作为信息的交换……我必须问你一个其他的问题。你知道，耐特维尔德正在输掉这场战争，我们的防线被撕开只是时间上的问题了……我想让你穿过瓦雷姆北部去向杰劳尔德求援。大约15年前，瓦雷姆曾侵略过杰劳尔德并且占领了尤戈的西部城镇。从那时起，泽尔斯坦(Zelstan)国王就一直准备和瓦雷姆开战，如果他收到了求援的消息，相信一定会帮助我们的。至于雷姆瑞，我曾听人说起过，有人在瓦雷姆和杰劳尔德的交界处看见了一个佣兵，或许那个人就是他，你能帮我这个忙吗？或是为了雷姆瑞？”

“这个……”法兹沉吟了一下(选第一项)，“我很累，还有雇佣兵是要付款的……”

“好的……给你20000G，这里包括了上次任务的赏金。这是一件非常紧急的事情，你代表的是整个耐特维尔德，希望你能不失礼节。”

第二章 你为谁而战 For Whom Do You Fight

出于对雷姆瑞和婷二人的想念，法兹先来到了迪索尔，坐在空地上冥想。突然一个神秘的女子从废墟之后现出身来，问法兹：“你在这种地方干什么？”

法兹以为是婷回来了，大喝一声，吓了那个女孩子一跳。她说道：“嘿，怎么了？”

“哦，不，对不起。”

“嗯，谁是婷啊？是你的女朋友吗？”这个女孩子相当开朗。

“不，不像你说的那样……”

“说吧说吧，我会替你保守秘密的……”

“这不关你的事！”

“她出什么事了？她走了吗？”

“……婷曾经住在这里。当我离开的时候，瓦雷姆袭击了这里，并且……”

“但这并不意味着她死了，不是吗？”

“当然，无论如何我也要找到她！”

“嗯……”

“什，什么？”

“你想不想由我来代替她的位置，直到你找到她呢？”

“什么！？”

“……别担心，我只是开个玩笑。”

法兹无话可说，女孩续道：“对了，你是一个雇佣兵吗？”

“啊？是，是的。”

“你知道吗？我为你找了一份工作。”女孩子高深莫测。

“是什么工作？”

“我想让你当我的保镖。”

“保镖？”法兹更加诧异了，“那么你打算付多少钱给我？(选第二项)如你所知，我们可是雇佣兵，我们的服务不是免费的。而且我们还正在执行一个任务，所以你最好不要希望我们会因为你要去某地而改变我们的计划。”

“别担心这些问题，不过到时候我肯定会跟着你们走的。嗯，当我们完成任务时，我会付帐的，好么？”

“那么我们要做你多长时间的保镖呢？”

“好的好的，准备好了！我将给你我所有的……”说完，她摸索了半天，然后将手里的东西交给了法兹。

“什么！？只有100G！？太夸张了吧！！”

“哼哼，我已经付给你报酬了，还要怎地？啊对了，身为一个雇佣兵应该忠于委托人的事务吧！”

法兹叹息了一声，微笑着说道：“好吧，我真服了你。可是这些东西还不够……你必须为我们做日常的杂务，比如做做饭啦，洗洗衣服啦什么的。”

“嗯……好吧，就照你说的干！满意了吧？”

“……哈哈哈哈哈……”法兹终于开心了。

女孩子哧哧地笑着说：“我也要感谢你让我跟着你们啊。我是艾莱娜(Elena)，你呢？”

“我叫法兹，很高兴认识你。”

事件战斗8 任务：敌全灭

法兹一行向杰劳尔德进发，途经瓦雷姆境内的克莱尔山脉(Clair Mountains)的时候，竟然遇到了一些雇佣兵的伏击，为了尽快到达目的地，众人只好对这些雇佣兵进行反击。

一路无话，向东来到萨瓦运河(Savah Canal)，另一帮雇佣兵占据了这里作为老巢，他们的探子看到法兹一行人之后便来向头目报告：“大哥！从耐特维尔德来了一队雇佣兵，已经穿越了克莱尔山脉，现在正朝我们这边走来。我们应该怎么办？”佣兵头目布兰科兹(Brankoz)说道：“是佣兵吗？嗯……会有麻烦的。但是萨基利告诉我不要让任何人从这里通过的……”另一个佣兵说道：“别担心，大哥。这个萨瓦运河建造得像一个迷宫，我们所要做的只是把他们分散开，然后逐个击破就行了。”布兰科兹道：“好主意。好了各位，把守好各自的位置！”

事件战斗9 任务：打败布兰科兹

本关的敌人较多，级别也稍高，因此不是很容易对付，最好集中攻击把布兰科兹直接消灭就行了，练级就留到试练之塔进行好了。

胜利后，法兹独自坐在台阶上，默默地想着：“明天，我们就要到达卡姆威尔(Carmwell)了，情况绝不会再像是今天，我们将面对真正的瓦雷米安的军队……不止是这样……我们还不得不考虑到城镇里的人民，我们的攻击肯定会让他们受苦的……我真的想进行这场战斗吗……？我想知道现在雷姆瑞和婷怎么样了……”

这时罗姆雷斯走了出来，对法兹说道：“你怎么了？”

“哦，是你呀，罗姆雷斯。”

“你说‘是你呀’，什么意思？你又想起了婷和雷姆瑞吧？”

“不，没有。”

“是吗？好吧……”

“嘿，罗姆雷斯……我刚才在想，当我们到达卡姆威尔之后将要发生的事情……我们即将与真正的瓦雷米安军队作战。但是我并不担心和他们打仗……我害怕我们会伤害到无辜的平民，尽管很久以前卡姆威尔曾属于耐特维尔德。在那些平民眼里看来，或许我们和那些袭击迪索尔的帝国士兵是一样的。”

“你在胡说些什么呀，法兹？自从弗南德斯那个家伙接管了瓦雷姆以来，人民所受的劳苦变得更多了，他们现在就像是奴隶一样。你知道那些在瓦雷姆城镇里的士兵们都是为了什么？他们的任务是让人民留在城里，确保他们不能逃跑。难道你认为那样很粗暴吗？像是卡姆威尔那样住在殖民地里的人民，他们的情况只有更糟！”

“我明白了……可你是怎样知道这么多的事情呢？”

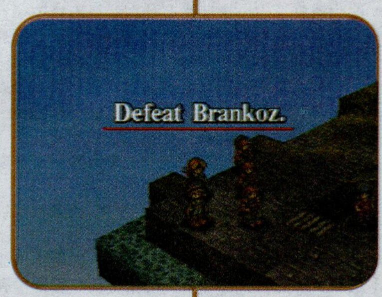
“呵呵，我就是因为这个才被抓到维登的监狱里的。轻松点儿吧，法兹，我们所做的一切都是为了人民，这并没有什么不对的。”

“哈哈哈哈！罗姆雷斯，你也太逍遥了吧。”











“那当然了。在一个像现在一样的时刻，做自己想做的是就是最正确不过的了。”

“是啊……谢谢你，罗姆雷斯。”

“嘿，法兹，我担保婷和雷姆瑞都很安全，你就别太担心了。”

“嗯，谢谢。”法兹十分感动。

卡姆威尔，一个雇佣兵慌慌张张地跑来向萨基利报告：“不好了头儿，据报告，萨瓦运河发生了战斗。”

萨基利说道：“嗯……也许有人想偷混进来吧……呸！可能只是那些烦人的雇佣兵们搞的鬼，随他们去罢。但是另一方面，如果真的发生什么事情……”言毕，萨基利自己心想：“我不能给艾尔文爵士留下一个坏印象，他的家族虽然败落了，但是他还是有一些影响的。”

那个雇佣兵又问：“我们应该怎么办？”

斯立(Sly)说道：“头儿，即使有入侵者，他们的数量也应该很少。弗南德斯皇帝不是指派我们说，如果他们伤害了士兵们，那我们的麻烦就大了。另外，如果我们派出了我们的军队但却发现并没有什么入侵者，我们在皇帝面前的脸面可就丢尽了。”

萨基利说道：“我明白，你有什么建议吗？”

斯立说：“请把这件事交给我来做吧。”

“这样就可以了吗？告诉我你会怎么做？”

“我们应该尽可能地利用卡姆威尔的市民们，只要把不能工作和缴税的那些人都聚在一起，告诉他们，以解除他们的税务及劳动为交换条件，而且如果他们是妇女、老人或是病号就更好了。”

“老人和病号？他们没有任何用处。”

“可我们可以把他们当作挡箭牌呀，我们只需付出很少的一点力量，让他们把敌人阻挡在城堡大门之外，然后我们用弓箭或是硬币魔法相信可以获胜。这些人交不出钱，又不能工作，除此之外他们根本没有任何利用价值。头儿，这可是一个一箭双雕之计啊，既打击了敌人，又出去了这些废物……”斯立相当阴险。

“嗯……好，就这么办！”萨基利显得十分满意。

法兹等人来到卡姆威尔，艾尔文独自在房间里想：“那个曾在奥斯骚扰我的人原来叫做雷姆瑞……我知道他被带往了拉耶塔（Layeta），并且投入了监狱……但是……不久他就被带往别处，不知是谁下的命令，也不知他被带到何处。在这之上，好像是有什么不可告人的理由。我所关心的是，黑刺在雷姆瑞被带出监狱的同时也消失了……这里面有什么联系不成……？我听从了谣言并来到了这里，但是……”此时外面传来了一些异动，“嗯？外面发生了什么事？”

只见萨基利正在对市民们训话：“今天，战斗就要开始了，你们是瓦雷姆军队骄傲的战士，用你们最佳的能力来为帝国的荣誉而战！”

有人反对说：“可是先生，我们并不是可以作战的士兵啊。”

“对啊对啊，在我的一生当中，从未触碰过任何的刀剑。”一个老者附和着。

萨基利喝道：“闭上你们的嘴！如果你们想发言，那么就先把你们欠的税付清！否则没有权力抱怨！”

“我真不敢相信……这根本就是错的……”市民继续埋怨着。

“不要再废话了，我已经厌倦了你们的牢骚。一队暴徒正在朝这里进发，我命令你们为保卫这个城镇和你们的家庭而战。”萨基利还在喋喋不休。

这时艾尔文突然出现，站在一众市民之前对着萨基利大声喝道：“真正该停止说废话的人是你！”

“艾，艾尔文爵士！”

“保卫人民是士兵的天职，怎么反而会有让人民保护士兵的事情呢？！”

“啊，我只是在想，没有什么理由可以调用弗南德斯皇帝分给我们的士兵，只是为了消灭一点点暴徒而已。”萨基利狡辩着。

“如果真是这样，那么你们俩就应该好好照看这些人了。”

“好，我们当然会这么做，爵士，但是……”

“不用多说了，我会把这件事报告给司令部的。”艾尔文义正词严。

“为什么，你……你不过是出身于没落的卡姆福特（Kamfort）家族，你怎么敢这样和我说话？！”萨基利露出了恶徒本色。

此时法兹率队出现，艾尔文看见他后说道：“法兹，啊，我知道了，他们说的暴徒就是你吧。”

“艾尔文！我不想伤害市民！卡姆威尔德人民们，我们无意伤害你们。你们赶快离开这个地方吧！”法兹说道。

一个帝国士兵冲了出来，挥剑向艾尔文砍去，艾尔文轻松避过，回手刺出一剑，将那个士兵击倒在地。艾尔文对市民们说道：“赶快！找个安全的地方躲起来吧！”言毕，所有市民都消失得无影无踪。

萨基利气急败坏地说：“行，真有你的，你是彻底堕落了！”派出几个士兵围住了艾尔文，“抓住他！”

事件战斗 10　任务：保护艾尔文

这里地形狭窄且复杂，敌人较多，要想护得艾尔文周全，一边让他消灭小兵，一边让他后退，由法兹等人来对付其他士兵，包括萨基利和斯立。

所有敌人都消灭后，萨基利跪地求饶，说道：“求求你们手下留情，放过我吧！”

艾尔文说道：“杀你们没的脏了我的宝剑，滚开，别让我再见到你们！”

二人听闻此言如临大赦，忙不迭地说道：“噢谢谢你，谢谢，谢谢……”然后扭头便跑，转眼间消失得无影无踪。

“真是令人讨厌的家伙啊。”艾尔文说道，“但不幸的是，这种情况在大多数瓦雷姆的城镇中都很普遍。我现在必须要走了。”

“等一下，艾尔文。”法兹对他说道，“你还没有问我们要去哪儿，或是我们要去做什么呢?!”

“你说的这些不关我的事，我的首要任务就是去报告军情，有一群暴徒在卡姆威尔袭击了我们的军队。”艾尔文说道，“法兹，雷姆瑞还活着，我来这里是为了确认他被送往福特尤戈的消息。”

“什么?为何你会关心雷姆瑞的事情?”法兹问道。

“我跟踪一个叫黑刺的人来到这里，你的同伴被人从拉耶塔带走的同时，他也跟着一起消失了。”

“黑刺……？”

“即使是一直生活在瓦雷姆的人都不清楚他的过去……他的出现就像是弗南德斯皇帝的当权。总是穿着一身黑色的铠甲，人们害怕他就像是害怕自己的死亡。”

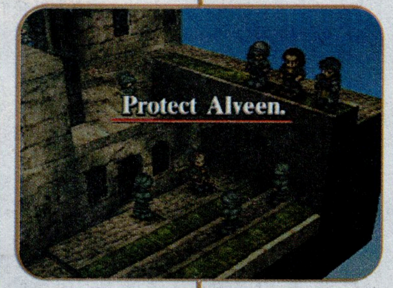
“黑色铠甲?!”法兹想，“他一定就是毁灭迪索尔德那个人……”

“法兹，如果你要对抗黑刺，自己多保重吧。我或许会成为击败你的人，下次我们见面的时候，我们就是敌人了。”

“艾尔文……我猜我们甚至……”也许法兹后面想说的就是——“能成为朋友罢”。

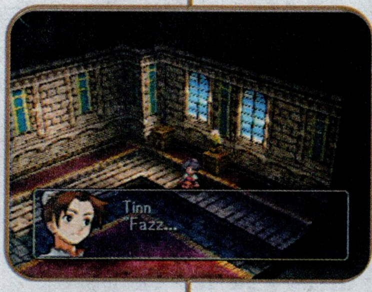
福特尤戈，一所监牢外面，两个士兵在交谈着：“嘿，你知道吗?一队从耐特维尔德来的雇佣兵攻陷了卡姆威尔，现在他们朝这边来了。”

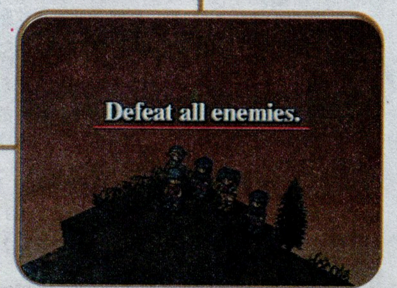












超攻略道场

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE






"对，我也听说了。但是福特尤戈不会那么轻易落入敌手的。"

"还记得那天黑刺将军带来的那个奇怪的女孩吗？"

"嗯，据传说，这个地方曾经是一个小型的庙宇。他们将把那个女孩当做祭品，进行实验性的仪式。"

"这里的周围总是这么安静……可是现在突然就多了这许多事情。"

此时走来了一个人，士兵举起长矛，喝道："站住！别靠近！"

那人却是失踪已久的雷姆瑞，他说道："我是黑刺将军派来来领走那个女孩儿的。"

士兵收起武器，说道："长官，请原谅我们的无礼，请进吧。"

福特尤戈内部，婷独自坐在房间里，想念着法兹："法兹，我希望你现在平安……我让你回来看我，不知你现在是否回到了……迪索尔？你是否碰到了那个黑色的骑士，还有……"婷站起身来，续道："不，法兹是对的……他一向是对的。"这时有人敲门，婷问道："是谁？"可是她看到的人却另她大吃一惊："雷，雷姆瑞……？你来这里干什么？你是来救我的吗？"

"是的……"

"法兹在哪里？法兹为什么没有跟你呆在一起？"

"法兹他……正在来这里的路上。"

"真的吗？雷姆瑞，你说的是真的吗？"

"是真的，这也是我来这里的原因……我要从法兹手里挽救你……"

"雷姆瑞……？你在说些什么？为什么要把我从法兹手里救出？究竟是怎么回事？"

"……我必须要把你带给黑刺将军。"

"不……离我远些！法兹，救救我！法兹！！"雷姆瑞用长矛指住了婷。

事件战斗 11 任务：打败垂洛

法兹等人终于来到了福特尤戈，被大批士兵堵在了城堡外面，领头的将官叫做垂洛（Treilorh），此关地域较广，敌人较多，最好集中攻击垂洛一人。

法兹等随后便来到了杰劳尔德王国的奎尔德（Queld），刚一进城便被一群士兵挡住了去路。士兵们说："站住，这里是杰劳尔德王国的领土，闲杂人等禁止入内。"

法兹说道："等等，请让我解释一下。我们是来自耐特维尔德的使者。"

"别骗人了，当年瓦雷姆军队侵略我们的时候也是这么说的。我们不会再傻到犯同样的错误了！"

"等等，你们必须相信我们！我这里有一封盖有耐特维尔德王国圣印的信件！"法兹有些着急地说。

"那我们如何得知它不是赝品？不要让这些无赖进入我们的杰劳尔德！"

"看来我们没有选择了……"法兹说，"同伴们，准备作战！"

事件战斗 12 任务：敌全灭

没什么难的，按照以前的方法打吧。

法兹觉得很奇怪："为什么……为什么会变成这样?这样做，我们和瓦雷姆还有什么区别？对杰劳尔德来说，我们和侵略者完全一样。我该怎么办呢？"

此时有继续向前和派遣信使两条途径可选（选第二项），法兹说："我们不是瓦雷姆，我们不想再有无意义的流血。还是派一个信使到泽尔斯坦国王那里去，请求他接见我们吧。"于是法兹便派出了一个名叫米洛斯（Milos）的佣兵，让他代表自己去杰劳尔德的首都塔斯（Tus）求见泽尔斯坦国王，并且就奎尔德的事件向他道歉。法兹把信件交给米洛斯一同带去，并嘱咐他自己小心，路上快些。

过了一段时间，米洛斯顺利地完成了任务，他带回了国王的信使，由他和法兹进行交流。信使说："你好，我叫高顿（Gutton），我今天作为泽尔斯坦国王的信使来到这里。"

"我是耐特维尔德的法兹。我对伤害了你们的士兵感到非常抱歉，泽尔斯坦国王是否原谅了我们的所作所为？"

"我们的泽尔斯坦国王是一个心胸广阔的开明君主，他说一定是军队和你们之间有了一些误会，他让我告诉你，那些受伤的士兵将有充足的时间来复原，而且我会给他们抚恤金的，所以你不用担心任何事情了。"

"我非常感激他的宽宏大度。那么，我们可以拜见国王了吗？"

"关于这件事……我们在水之寺庙的附近发现了一支来历不明的军队，据说那支队伍是由一个擅长使用矛技的男人率领的，我们的国王不能冒险离开，而给敌人攻击首都的机会。因此，他希望你能够去我们塔斯的城堡。"

法兹暗想："是长矛吗……？不，这不可能。"然后对信使说："好的，我知道了。等我们准备好了之后就会直接去塔斯的。"

然后那个士兵还告诉法兹，在奎尔德北边不远的地方有一个海菲特斯塔（Hephaitos' Tower），里面有一位著名的铁匠，可以打造出强力的武器，不过想见她的面必须得通过一些考验。通往塔斯的路已经畅通无阻了，顺利到达塔斯还是没有什么问题的。

第三章 进入杰奎琳 Enter Jacqueline

法兹沿路来到了一个名叫回音森林（Echo Forest）的地方，正赞叹景色壮丽间，突然从树后钻出一男一女两个少年，那女孩子说道："留步，你现在在杰奎琳女士的地盘上，如果你想通过，你就必须要付款！"那个男孩附和道："对，大姐告诉我们，除非我们能带回去钱，否则就别回去见她。"

"小伙子，无论我到哪儿都能碰到像你这种人。如果你原地转三圈并且学狗叫的话，我就会给你钱。"法兹对他们说。

"别开玩笑了！你难道想挨揍吗？"女孩子说。跟着，旁边的男孩子就摆出念咒的架势，可什么都没有发生。女孩子对法兹说："我们如此丢脸你都看见了，这都是你的错，来吧，让我们来教训教训你！"

事件战斗 13 任务：敌全灭

一个字，打。

法兹正要处置两个人，那个女孩子突然手指法兹身后说："看！猪在爬树！"

法兹大吃一惊，急忙回头看去，哪里有这种奇事，可那女孩子却趁机溜掉了。男孩子也随后跟去，可腿脚不很利索，还摔了个大马趴。

向南来到特斯纳山（Mount Tesina），之前遇到的两个少年这次叫来了他们的大姐，一个名叫杰奎琳的女子，一见面还没说话，她就先笑了起来："呵呵呵呵呵……"然后转过头来对那个男孩说："我都告诉你多少次了，不要叫我大姐？！"说着赏了他一记爆栗，男孩跟着说："对不起，大姐。"看来他是改不了了，没办法，只好再吃一记了。男孩这才改口道："求你了，杰奎琳女士。"然后抱住了她的腿。

杰奎琳问道："好吧，你求我什么事情？"

















女孩子说："那些人就是我们刚才谈论的人,杰奎琳女士！请替我们出头啊！"然后也抱住了她的腿。

"你们俩放开我！"说着又一人给了一下,"啊,前面的男子真是英俊呀……"

法兹看到这些,笑得弯下了腰。"我不知道该说什么好……(选第二项)"

杰奎琳又说："你必须要说些什么,我很想原谅你,因为我不想划破你那俊美的脸庞……这是你最后的机会！原地转三圈学狗叫！如果你做了,我就原谅你。"

旁边的男孩叫了一声,被杰奎琳暴打一顿,叱道："没说你！"

法兹哈哈大笑,说道："你的人真有趣！"

"你竟敢笑话于我？！好吧,你们两个给我上！抓住他们！！"

事件战斗 14 任务：打败杰奎琳

她站在地形的制高点上,因此想直接打到她还不是很容易,可以趁此机会练级,把所有杂兵都消灭后,最后再集中攻击杰奎琳吧。

胜利后,杰奎琳还在嘴硬："哼！我会复仇的！"然后头也不回地走了,那个男孩慌忙跟了上去,不料又摔了一跤,嘴里兀自喊着："等等我,大姐！"再度遭到暴打。

法兹想："我猜,他们只不过是一群制造麻烦的人罢了。"

继续向南来到福特萨菲尔(Fort Sapphart),法兹看到几个杰劳尔德的士兵慌张地逃跑了,最后有一个还把他当作了对方的同党,法兹解释说自己是来自耐特维尔德的使者,士兵方才相信。一阵"呵呵呵呵呵"的笑声传来,法兹知道这又是杰奎琳干的。

杰奎琳说道："我们向那些士兵们借来了这座美丽的城堡来为你开一个欢迎宴会！"

"你对这里的人民都干了些什么？！"

"我们不会随便伤人的。"女孩说。

"那是大姐的……"男孩再次被打。

"对,那是我的座右铭。"杰奎琳说,"我们只是把这里的士兵都赶走了。"

"行了,你该住手了。你应该在杰劳尔德的援军到来之前撤退,你肯定打不过他们的,对吗？"法兹说。

"撤退？没门！"杰奎琳说,"你屡次戏弄我们,这次我们要干掉你！"

"哦,来吧,你知不知道你正在拿你的生命冒险！？"

"有些事你永远也不会懂的！来人,给我抓住他们！"

事件战斗 15 任务：打败杰奎琳

敌人较多,可以全部消灭,也可只取杰奎琳,随意。

法兹对战败的杰奎琳说："够了,我知道你们本质并不坏,只是稍微有点被误导了……可是你们不喜欢伤害其他人,对吗？你们应该脱离强盗组织,过一种正常的生活。"

"呵呵呵呵呵！你跟本不了解我们！对某些人来说,这是他们唯一的生存方式。而且,你是一个雇佣兵,你和我们没有区别,你这个伪君子！"杰奎琳说。

"可是……"法兹欲待辩解,这时杰劳尔德的士兵们把众人包围了起来。一个士兵认出了法兹,对他说："啊,你是从耐特维尔德来的使者,非常感谢你抓住了他们。"转头对其他人说,"好,把他们绑起来！"

"等一下！能稍微等一小会儿吗？"

"干什么？"

"你能让这些人走吗？"

"什么？你难道疯了吗？他们可是强盗啊,他们都是杀人不眨眼的,很多人吃过他们的苦头啊。现在是阻止他们的最佳时机,万万不可错过。"

"可我想帮助他们(选第二项)。"法兹说,"我请求你不要抓他们。"

"我,我做不到！"

"我确信这些人既不会因为选择,也不会因为环境而变成罪犯的。请给他们一个自新的机会,好让他们能够重新认识自己的人生道路。"法兹恳求道。

"我知道,可是……"

另一个士兵说："好吧……其实我们的任务是护送你去见泽尔斯坦国王。既然是你抓住了这些强盗,我们就没有权力拒绝你的提议。可是我们也许会因为这件事而受到惩罚,我们该怎么做就全听你的了……"

法兹说道："谢谢你。我对此非常感激。"士兵们都背转了身子,法兹对杰奎琳等人说："还等什么,快离开这里吧。"

"哼,我不需要你假惺惺地讨好。"杰奎琳依然嘴硬。

"我知道,但是,你要答应我,以后不要再闯祸了,好吗？因为那并不适合你。"

杰奎琳什么都没说,走了。

法兹终于来到了杰劳尔德的首都——塔斯,在禀明身份之后,法兹终于见到了泽尔斯坦国王。国王对法兹说："啊,等你好久了,我命令你赶快进来,先好好地休息一下。"转头对士兵说："打开门。"

在法兹休息的时候,泽尔斯坦国王和大臣卢克(Luke)商谈了一些事情,据他们分析,这件事一定有一个重大的阴谋。如果单只是弗南德斯皇帝想要征服世界的话,他会派兵到每个国家的首都,然后攻陷它们。可是从现在的战况来看,有某人下达了一个对于各地伊克斯亚遗迹进行调查的命令,好像他们的目的是要掀起"巨大的灾难"。

泽尔斯坦国王本身是一个拥有强大精灵能量的魔法使者,可是大臣劝告他还是当好国王,否则这个国家也将落入敌人之手。还说据艾莱娜的报告,法兹确实是有伊克斯亚人的血统。于是国王决定马上召见法兹。

国王对法兹说,绝不会坐视耐特维尔德被瓦雷姆侵略,但非常遗憾的是,现在杰劳尔德东南的水之寺庙正被敌人进攻,据说领头的是一个长发持矛男子。法兹向国王请战,主动要求去水之寺庙。

事件战斗 16 任务：敌全灭

在去往水之寺庙的路上,一个浅滩处,法兹遇到了以黑巾蒙面的一些敌人,只好把他们全部消灭了。

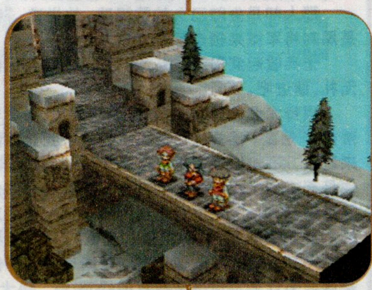
事件战斗 17 任务：敌全灭

来到水之寺庙门口,法兹又遇到了一队号称死亡军团的士兵,叫嚣着想要杀死法兹。法兹让他们的头目——长发持矛男子出来说话,可是得到的却是刀剑相向,只好先打倒他们再说了。

战斗胜利后,会有一次让你整理装备的机会,好好调整一下吧。

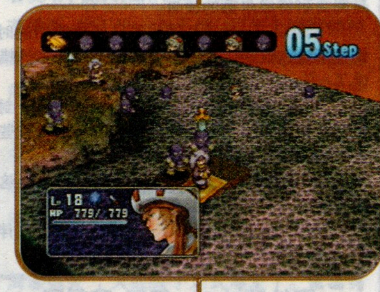
寺庙的顶端,雷姆瑞带着几个蒙面士兵和一个叫蕾娅(Leia)的女性交谈,他让她交出水之马赛尔瓦。此时法兹出现在这里,看到雷姆瑞后十分激动,但是雷姆瑞好像根本不顾及二人的友情,依然逼迫蕾娅交出水之马赛尔瓦,还













大声呵斥法兹不要管他的事，否则将会对他不客气。法兹不知自己的朋友为何会变成这样，雷姆瑞告诉他，自己已经找到了真正的生存目的，让他不要再继续了。

事件战斗 18 任务：打败雷姆瑞

痛心疾首的法兹为了挽救自己的朋友，只好决定击败他们。由于本关有水，地形上较为受限制，因此要仔细布置战术。

随后雷姆瑞化做了一道光消失了，而蕾娅也因为受了重伤而即将死去，临死前，她把水之马赛尔瓦交给法兹保管。法兹返回塔斯城，向国王报告发生的一切，水之祭司已死，而领导攻击水之寺庙的人却不属于瓦雷姆，是一个叫雷姆瑞的人。蕾娅临死之时将马赛尔瓦委托给法兹保管，自己却化为了能量进入马赛尔瓦。

谈话间，卢克出现在二人面前，对法兹说："我是卢克，很高兴认识你。"

国王说道："他是研究伊克斯斯亚人传说的权威，特别是关于萨那斯王的传说，他现在作为顾问替我工作。"

法兹道："卢克，我需要你的帮助。我曾听说过有关传说的事，例如伊克斯斯亚和马赛尔瓦，还有这个大陆即将灭亡的传说……请告诉我，究竟我该为伊克斯斯亚做些什么？每个人都在说伊克斯斯亚这，伊克斯斯亚那的……"

"现在，现在，法兹，你需要平静一下。你知道马赛尔瓦到底是什么吗？"卢克问道。

"是，不过我只知道很少的一点。我听说是元素精灵支撑着整个马迪亚斯大陆，如果使用马赛尔瓦将会导致马迪亚斯的毁灭……但具体怎么回事，我也不太明白。"法兹答道。

卢克说道："马赛尔瓦是一种可以盛装巨大无比的精灵能量的容器，你可以把它看作是一个巨大的硬币。"

"嗯，但到底它和大陆的毁灭又有什么直接的关系呢？"法兹问。

"你知不知道马迪亚斯是由精灵的能量支撑的呢？"

"是的，我听风之祭司希尔菲特斯说过。"

"马迪亚斯大陆，这块蓝色的土地，正如我们所说，在逐渐地走向灭亡。硬币魔法则是一种将锢封在 manatite 之中的精灵能量释放出来的方法，然而，被释放出的能量不能返回大地，而且，毕竟精灵能量的数量是有限的。一些能量被自然地创造出来并且消耗掉了，但是现在这种平衡已经被于战争中使用的硬币魔法所破坏。这个大陆最终将会灭亡，也许就是现在。如果现在就把锢封在马赛尔瓦里无穷的能量释放出来，那么这个平衡就会完全被破坏，也就相当于毁灭了马迪亚斯。但是另一方面，如果马赛尔瓦的能量得到很好的控制，很有可能不用精灵能量便可支撑这个大陆。传说中曾经有一个男人试图完成这个任务。"

"那人是谁？"法兹问道。

"他的名字叫做维拉……马赛尔瓦的创造者。"

"什么？你说的是维拉？那个曾经想征服马迪亚斯并毁灭了伊克斯斯亚的人？"

"在传说的年代中，元素精灵曾与人类和平地共处着，元素精灵有着实体的形状，人们可以看见他们，只有少数的精灵拥有巨大的力量。精灵中的大多数都和人类没有什么区别，就像是亚人一样。通过星神作为媒介，个别的人具有了与大精灵交流的能力，人类和精灵互帮互助，所有的人都认为这种情况会永远维持下去。然而有一天，一群精灵意识到……是他们的能量在支撑着马迪亚斯大陆，于是他们开始威胁人类。恐惧在人类中间散布开来，和精灵的关系急速遽恶化，星神和大精灵极力想要维持融洽的关系，但是精灵的傲慢与人类的恐惧使得计划流产。就在此时，雷电之星神维拉站了出来，他是一个天才，他发明了控制并且锢封精灵能量的方法，就是现在的硬币魔法……还有令人敬畏的马赛尔瓦。他认为人类与精灵间不可能再维持协调的关系，于是他创造了这种人类可以控制马迪亚斯的新技术。起初人们大方地接受了他，甚至连其他五位星神都同意帮助他，因为人类没有未来。之后维拉和另五位星神开始将精灵能量一个接一个地锢封在马赛尔瓦之内，情况开始颠倒过来了，这次，精灵们终于开始躲避人类了。"

"可是，随着马赛尔瓦里面能量的增长，人们又开始害怕起维拉以及他控制能量的能力来。最后，整个伊克斯斯亚王国以及效忠于最高地位精灵艾尔维拉（Elvilla）的女祭司都开始公开指责维拉的行为。伊克斯斯亚和艾尔维拉的女祭司更加鼓吹起人类与精灵的良好关系来，并且宣称维拉故意制造了人类与精灵间的威胁。那些原本支持维拉的人开始害怕他所积攒的精灵能量，最终都离开了他。由于被人抛弃并且十分孤单，维拉心想：'为什么要选择继续受精灵们的压迫呢？！创造一个只由人类统治的大陆有什么错？！'最后，维拉发动了与伊克斯斯亚间的战争，并且在他的安排下使用了马赛尔瓦和硬币魔法，他消灭了伊克斯斯亚并且成为了大陆的统治者。为了打败维拉，萨那斯王接受了艾尔维拉的神圣庇佑，并且和元素精灵们缔结了一个协定，他同意精灵们说的，一旦打败维拉，便毁掉所有涉及到马赛尔瓦和硬币魔法的科技、知识以及书面记录。作为交换，精灵们则需要为了维持大陆的存在而隐藏于人类之间，不得露面。换句话说就是，人类和精灵将各自独立生存，避免互相接触……"

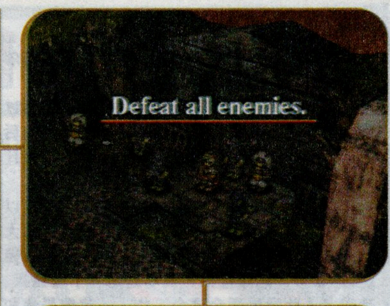
"有了剩下的这些精灵的帮助，艾尔维拉的女祭司和那些曾站在维拉一边的星神们和萨那斯王一起打败了维拉，恢复了伊克斯斯亚。战斗结束后，精灵们按照约定消除了自己的实体，以支撑整个大陆。萨那斯王则在大陆的不同地方建造了六座庙宇来储存关于马赛尔瓦及硬币魔法的记录，并且命令星神去保护它们。星神的后裔们，祭司一族自从那时起便一代代地守护着庙宇……严格恪守着禁止任何人将魔法纹章放在马赛尔瓦之上的法律，同时成立了三个组织，即后来的耐特维尔德、瓦雷姆和杰劳尔德。耐特维尔德负责保卫拉尔·德鲁，古伊克斯斯亚的首都，其马赛尔瓦保存在风之塔和雷电之塔里；瓦雷姆则要守护火之庙宇和大地之庙宇；杰劳尔德保护着水之庙宇和力之庙宇。传说的内容大概就是这些了。"卢克终于讲解完毕了。

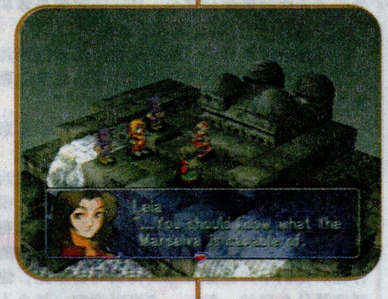
法兹说："我也知道这个传说……不，不止是我，这个大陆上所有的人都知道这个传说。"

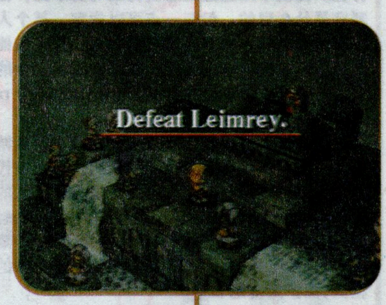
卢克说："是的，如果你是说流传在人类当中的传说……"

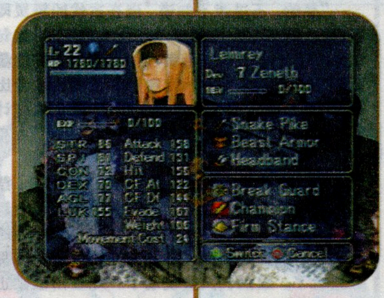
"那又是什么？"

"没什么，不过我的意思是，马赛尔瓦具有改变大陆命运的能量，而且，马赛尔瓦就是祭司本身。祭司会通过一种名为'传统仪式'的方式变成马赛尔瓦，当他感觉到自己死期将至的时候，他便会从自己的后裔中选择一个他认为可以继承这种能力的人作为下一代祭司，然后他便会通过传统仪式把自己变为马赛尔瓦交给下一代祭司。但是如果老祭司没有找到合格的继承者或是自己遭到了什么意外而身亡，那么马赛尔瓦将会变成原始形态，成为一块球形晶石，知道下一代祭司的出现。这就是马赛尔瓦为何能保存了无数个世纪的原因，我是从最后一个力量之祭司——蕾娅那里得知这些的，而且……




















蕾娅用她的死证明了这一点。"

法兹说："可是我见过希尔菲特斯的马赛尔瓦啊，它就是一个球形的晶石。"

"嗯，也许因为某些原因，他还没有经历过传统仪式吧。或者，可能他不是一个祭司的后代，只是被委托保管马赛尔瓦……难道还有什么我没有察觉到的事情不成……？"

"哦，我现在终于明白传说的含义了，我以为马赛尔瓦是危险的，以为使用它们来支撑大陆只能通过消耗大量的元素精灵为代价。但是，你认为我能做什么？我不过是一个雇佣兵，有很多人比我更适合这个工作……就像是你和泽尔斯坦王……"法兹说。

泽尔斯坦王接道："我将尽我所能来打败瓦雷姆并且从马迪亚斯大陆上消除硬币魔法。事实上，我已经做好一切战斗的准备了。"

"那么，我没有任何疑虑了，我将全心全意地帮助你。"法兹说。

卢克又道："瓦雷姆的目的是征服并且统治整个大陆，夺取马赛尔瓦并不是他们的计划，很可能他们还不知道马赛尔瓦是什么东西。只有极少数的人，包括祭司们的后代才知道它们的存在。我们不知道是谁想要得到马赛尔瓦，他到底是什么目的。但有一点可以肯定，某个人在幕后操纵着一切来夺取马赛尔瓦。我害怕他的目的不仅是征服马迪亚斯，而是实现传说中的预言——'艾尔维拉的预言（The Prophecy of Elvilla）'……"

泽尔斯坦王说道："三千年过去了，元素精灵曾在三千年前与人类定下了盟约，现在古代的精灵即将回归，并将给大地带来一场巨大的灾难。看吧，那个继承了我和萨那斯（Sarnus）血统的男人即将崛起在科斯利亚斯（Kersillius）。他将和六个星神一起，赶走为害的精灵，保护大地的和平……"

"是的，不过我不知道'现在古代的精灵即将回归，并将给大地带来一场巨大的灾难'这句话象征着什么……是否指应用马赛尔瓦的能量而使马迪亚斯毁灭，预言中的元素精灵才会出现，还是另有所指……但是我坚信，那个人的计划肯定是要引起这场'巨大的灾难'……"卢克自信地说。

泽尔斯坦王又说道："根据协议的结论，祭司们和大精灵承担起了交换情报的任务，所以他们能够获悉他们社会的状况，以确保不会违反协议。然而随着时间的流逝，协议和任务都被遗忘了。最后，人类发动了一场使用被禁止的硬币魔法的战争。"

"法兹，泽尔斯坦王是力量之祭司的后代……因为他破译了密码，所以成为了国王，是应全体国民以及没有子嗣的前任国王的强烈要求而上台的，尽管最后一位力量之祭司不承认他是下一代的祭司。前任祭司将马赛尔瓦和执行传统仪式的方法传授与他，并且要求他在恰当的时机帮助预言中的科斯利亚斯人。我是这一切的证人，所以我对马赛尔瓦知道得一清二楚。"卢克说。

"为什么你要告诉我这些？"法兹问。

"法兹，还记得你的父亲吗？"泽尔斯坦王问道。

法兹答道："为何你突然问起这个？我不记得我父母的任何事情了。从我记事起，我就和雷姆瑞在一起了。现在想一想，我还真记不起小时候的事了……"

卢克说道："你父亲名叫耶诺尔德（Yienold），当我第一次遇见他时，他还是个小贩，怀里抱着你。他具有非凡的高贵气质与智慧，这对一个小贩来说是非同寻常的。最重要的是，他拥有古代伊克斯亚人的特征，那正是我当时正在研究的。他正在贩卖一些可以随处燃烧或冰冻事物的硬币……这些都发生在瓦雷姆开始战争之前。"

"你认识我的父亲？那些硬币……？"

"那也正是我所想的，这些硬币应该就是传说中萨那斯王毁灭的硬币魔法！当然，它们比今天所用的硬币魔法都要弱，我想问他一些问题，所以我把他邀请到了我的家里。"卢克说道，然后他将往事告诉了法兹：那时他将耶诺尔德邀请至家中，向他询问有关硬币魔法的事情。耶诺尔德告诉他，自己是从拉尔·德鲁附近的科斯利亚斯所来，那里由于有魔法结界，所以外面的人根本就察觉不到这些人的存在。村里有个规矩——只要是出生在这里的人，终生都不得出村一步。可是一场瘟疫袭击了他们，只有耶诺尔德和他的儿子法兹幸存了下来，在他的印象里，好像还有一人也还活着，只是踪影全无。他带着儿子四处流浪，为了养活儿子，只好动用了本来绝对禁止的硬币魔法来维持生计。卢克请耶诺尔德留下来帮助自己研究古代传说，正好自己收留了一个无父无母的叫做艾莱娜的女孩儿，年纪和法兹相差仿佛，相信他不会感到孤单的。耶诺尔德为了儿子，答应卢克留了下来。

卢克续道："从那天开始，我们便一起研究伊克斯亚人的传说。耶诺尔德非常投入地研究着古代的伊克斯亚，我们彼此之间及其信赖。有一天，他就他曾经做过的事来向我道歉，实际上他和他的孩子是被赶出村子的，他为了研究萨那斯王的传说而找到了我，他特意展示了硬币魔法来吸引我的注意，并且隐藏起了自己能够创造硬币魔法的能力。因为那个协议已经过去 3000 年了，他很有可能就是那个预言中提到的击败古代精灵的人。为了得知如何完成这项壮举，他学习了萨那斯王的传说。他还告诉我，有另外一种传说，但他不能将它告诉我……他说我肯定接受不了……大约在我认识耶诺尔德一年之后，我获悉瓦雷姆使用了硬币魔法来侵略尤戈。"

卢克继续回忆过去，耶诺尔德来向他辞行，并坦然承认自己说了谎，科斯利亚斯人不是死于瘟疫，而是遭到了硬币魔法的侵害。目前瓦雷姆军队所使用的恰是这种魔法，他有责任去制止这件事的发生，所以拜托卢克照顾法兹，因为他也是一个科斯利亚斯人。

卢克续道："第二天，耶诺尔德走了，同时你也不见了踪影……也许他舍不得离开你……当然这只是我的猜测。但是令人高兴的是，你现在很好。所以，你是科斯利亚斯人耶诺尔德的儿子，这一点毋庸置疑。之后我又收到过一封你父亲写来的信，是关于萨那斯王的传说的，我不知道他发生了什么事情，但他一定是去履行一个科斯利亚斯人的职责去了。法兹，你能否继承你父亲的意志呢？"

"可我……"

"不管你喜不喜欢，预言总是会包围着你的。证据就是，你已经与好几位祭司都接触过了。"

泽尔斯坦王说："法兹，如果你真的被卷入了传说之中，这难道不是一件好事吗？想一想，你现在能够对未来的事进行策划了。"

"你们是对的，但是既然硬币魔法的使用给马迪亚斯带来这么严重的影响，我认为还是应该先解决瓦雷姆，你们需要我做些什么？"法兹终于想通了。

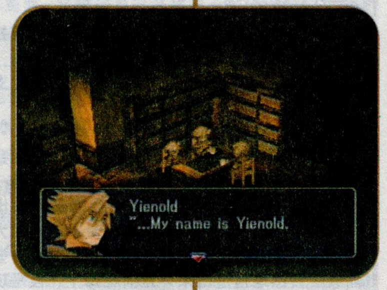
"我明天将会发表军事行动的声明，你能复原吗？"泽尔斯坦王问道。

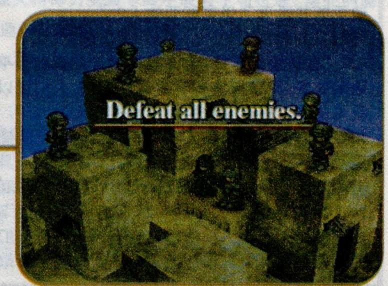
"是的，陛下！"法兹答道。

翌日，泽尔斯坦王对法兹说："法兹，我们已经准备好对瓦雷米安帝国展开反击了，这是计划书。杰劳尔德的主力军队将夺回尤戈，发兵





瓦雷姆西北，并且攻占他们的主要据点。然后，当我们与耐特维尔德军队在克莱尔山脉会合的时候，我们将攻击拉耶塔，瓦雷姆的首都。”

法兹问：“那瓦雷姆南部怎么办？如果不加以注意，瓦雷姆可能会同时派遣部队攻打水之庙宇和塔斯的。”

“这就需要你的帮助了，我想请你控制瓦雷姆南部的局势。那个区域是一个自治区，但是自从瓦雷姆开始侵略的时候，那里就已经被剥夺了自治的权利。住在那里的人，尤其是图其(Tuchi)人——一个在卡穆德尔沙漠(Kamdell Desert)小部落，即使是在今天依然盲目地轻信着瓦雷姆。如果你能够获得他们的支持并解放卡穆德尔沙漠，我们就可以控制住瓦雷姆的南部了。”

“我明白了。”

“解放卡穆德尔沙漠之后，我想让你去松逖普拉特乌(Sonti Plateau)并且控制那片区域。与此同时，杰劳尔德和耐特维尔德的联军将会从北边攻击拉耶塔，你从南方策应。”

“还有，火之庙宇就位于卡穆德尔沙漠的某处，那个想引起大灾难的人想必也会到那里去，并伪装成瓦雷姆军队的样子。我们的主力部队不仅要与耐特维尔德的军队会合，还要通过从瓦雷姆军队里分散他的力量来揭露隐藏在黑幕之后的真正敌人的面目。我们希望你能够揭露他的目的，并在他达成目的之前阻止他。”

法兹心想：“火之庙宇……难道我还要再和雷姆瑞作战吗？”

“怎么了，法兹？”泽尔斯坦王问道。

“啊，没什么，我只是在想一些事情。”法兹答道。

“还有一件事，有可能我们会输给瓦雷姆军队，但是如果我们真正的敌人正在计划引起预言中的大灾难，无论我们发生了什么事，我都希望你能将真相公之于众。一旦你成功了，瓦雷姆的人民应该可以认识到，我们必须一同战斗，消灭马迪亚斯的真正威胁。”泽尔斯坦王说道。

“我会尽力的，陛下！我相信你们不会轻易输给瓦雷姆的。”

“那当然！”泽尔斯坦王毕竟气魄不凡。

第四章 苍之大地的命运 The Fate of the Blue Earth

事件战斗 19 任务：敌全灭

来到卡穆德尔村，法兹立刻便被一众敌兵所包围，但是现在的他已经十分强悍了，这些敌人根本不放在眼里，将他们都干掉就是了。

战斗结束后，法兹对一个佣兵说：“你能帮我找个村民来吗？希望你能对他尊重些。”佣兵回来后，带来了一个村民，他一见到法兹便跪下了。“快快请起。”法兹说，“我们来到这里并不是要伤害你们，更不会伤害其他的村民。我只是想问你一些问题。”

“好的，我当知无不言。”村民说。

“你是图其部落的人吗？”法兹问。

“不，我不是。他们搬出这个镇子已经有一段时间了。当瓦雷姆剥夺了他们的自治权之后，他们就搬回了卡穆德尔沙漠。”

“我听说在卡穆德尔沙漠的某处有一个火之庙宇，你知道这个地方吗？”

“我记得图其族人说到过这个地方，但我不知是真是假。因为那里总有很强的沙暴，普通人根本无法接近沙漠。瓦雷姆军来过好几次，但他们都没有成功。还有，我知道一个人曾带领一个沙漠商队和图其族做过交易，他说他以前去过火之庙宇。他说当他靠近沙漠的时候，沙暴就停止了。”

“好的，多谢你的帮助。”法兹谢道。

村民走后，来了一个杰劳尔德的士兵向法兹报告军情，他们已经成功夺回了福特尤戈，准备修整之后便向卡姆威尔进发，问法兹准备如何行动。法兹认为时间还很充裕，而且对方也没能找到寺庙，我们还是先去寺庙看看吧(选第二项)。

事件战斗 20 任务：敌全灭

进入卡穆德尔沙漠，法兹被一群图其族的人挡在了外面，虽然十分客气地说明了来意，希望可以得到他们的帮助，可是这些人真的是食古不化，说两不相帮。法兹说想要去火之庙宇看一看，却被厉声拒绝，还不由分说动起手来。此关敌人少，地形较平坦，应该比较容易。

赢得战斗后，法兹继续向图其族人说明自己的立场，确实是要阻止瓦雷姆毁灭大陆的野心，恳请他们让自己通过。图其族人说，今天沙暴突然停止，他们便过来查看，没想到却遇到了法兹。这种怪事以前只发生过一次，曾经有一个男人也让沙暴停止过。然后他答应带法兹去火之庙宇。

事件战斗 21 任务：敌全灭

来到火之庙宇前，图其族的首领坚决不让法兹前进，还说如果法兹是星神所选中的人，就能够打败他们而进入寺庙。没有别的途径了，先把他们都打倒吧。

事件战斗 22 任务：打败高姆斯

之后有一次整理装备的机会，进入寺庙里面，一个名叫高姆斯(Gomes)的人率领图其族人守在那里，法兹向他解释自己的来意，并问他是不是守卫火之庙宇的火之祭司，但是高姆斯根本不听，只是一再强调，只有打倒他才告诉法兹真相。

事件战斗 23 任务：敌全灭

赢得高姆斯后，他告诉法兹他不是火之祭司，他只是多年前来这里做生意的商人。正交谈间，一个图其族人进来报告说，一个长发持矛男子已经率领队伍把这里包围了，法兹知道这肯定是雷姆瑞。高姆斯认为雷姆瑞肯定是跟踪法兹来到这里的，法兹被他利用了。此时敌人已经冲了进来，只有先把他们都打倒再说了。高姆斯誓死跟随法兹，要帮助他打退敌人。

战斗后，高姆斯受了极重的伤，眼看就要不行了，他告诉法兹：“我曾经是瓦雷姆的一个将官，你们耐特维尔德的瑞佩尔将军认识我，我看不惯现在他们的做法而逃了出来，成为一个商人。这里并没有什么马赛尔瓦，可我知道这跟卡姆福特家族有关，他们的后代应该是火之祭司的继承人。(法兹心想，难道是他？艾尔文？)你去找他吧，可惜我不能亲眼见到瓦雷姆和平的样子了。我们的皇帝被弗南德斯囚禁在监狱里，瓦雷姆才变成了今天这样。我不行了，一切都拜托你了！”言毕撒手西去。

法兹心中悲愤难当，大喝一声：“雷姆瑞！快住手吧！”

雷姆瑞正在寺庙外大开杀戒，他看见法兹后说道：“真要好好谢谢你呢，如果不是你让沙暴停止，我还是进不到这里来的。还有，多亏你把我领到这里。如果不是为了你，我们还不会来这里呢。”

“为什么你要站在瓦雷姆一边，雷姆瑞！你难道不知道这些罪孽都是他们造成的吗？”
















“哈哈哈哈，我不是为瓦雷姆卖命的。我这么做只是为了赎罪，为了所有人类的利益。”

“赎罪？为了什么事？或为了谁？还有你为什么需要马赛尔瓦？”

“你没有必要知道这些……”

“等等！你不会在这里找到什么马赛尔瓦的，叫你的人撤退，我们坐下来谈谈。我们会达成理解的。”

“法兹……即使马赛尔瓦不在这里，你也已经被它卷入得很深了……你的存在勾起了一段久远的快要被遗忘的惨剧……我必须给你一个了结……不，我好像说得有些早……”

“你在说什么？雷姆瑞……？！”

“去死吧！法兹！！”

事件战斗 24 任务：打败雷姆瑞

敌人实力并不强，很容易即可获胜。

雷姆瑞说道：“我从未想过你会变得如此强大，法兹。”

法兹说：“好了，雷姆瑞，让我们谈一谈吧，只是你和我……就像我们以前那样……”

“闭嘴……我恨不能亲手结果你的性命，可是……我已经没有别的选择了……”雷姆瑞说着又从下面唤出了一队士兵。

“什么？这些家伙是干什么的……？”法兹十分诧异。在砍倒一个冲上来的家伙之后，法兹终于逃离了这里。

克莱尔·奥希斯（Clair Oasis），法兹来到这里的时候看见了前方人影一闪，向前查看时，发现这里原来是一个坟墓，墓碑之前摆放着一束鲜花，不知刚才那人是谁。此时一个妇女也捧着一束鲜花来祭奠，法兹问她这是谁的墓，妇女说是卡姆福特家族族长的墓。还说如果有人来献花，那么一定是老爵士的儿子。老爵士对我素有大恩，因此我也来给他扫墓。法兹又问从这里如何去拉耶塔，妇女告诉他，从罗恩德特（Roundart）走最近，要不就从卡穆德尔沙漠中返回。法兹考虑了一下决定从罗恩德特去（选第一项）。

事件战斗 25 任务：敌全灭

刚进入罗恩德特便遇到了一大片敌人，还是抓紧打败他们再说吧。

战胜后，杰劳尔德军的信使又给法兹带来了泽尔斯坦王的消息，说是已经攻占了卡姆威尔，现在正在向维登进发。瓦雷姆方面已经把主力部队从拉尔·德鲁撤回拉耶塔，现在耐特维尔德的首都已经安全了。法兹决定立刻去和大部队会合，可就在这时，雷姆瑞又带队出现在法兹面前。他说：“法兹……你终于走了这条路，嗯？真的没事，尽管……因为你的生命今天就要终结了，法兹！”

“为什么你要站在瓦雷姆一边，雷姆瑞！你难道不知道这些罪孽都是他们造成的吗？”

“哈哈哈哈，我不是为瓦雷姆卖命的。我这么做只是为了赎罪，为了所有人类的利益。”

“赎罪？为了什么事？或为了谁？雷姆瑞……？！我们之间除了战斗再没有别的选择了吗？”

“你说得很对。”

“你的存在勾起了一段久远的快要被遗忘的惨剧……我必须给你一个了结……不，我好像说得有些早……”

“好吧，如果你愿意……我会和你作战的。但是，告诉我为什么，我根本没有理由和你战斗。为什么你要坚持和我战斗？在你身上究竟发生了什么事？什么使得你改变得这么大？回答我，雷姆瑞！”

“……法兹，我先告诉你，我根本没有改变，我从一开始就是这样的……”

“这并不是答案！”

“我一定要打败你……因为你是从科斯利亚斯来的。”

“你是怎么知道的？”

“你已经知道这些了吗？你是从卢克那里知道的吧？”

“我是从科斯利亚斯来的又怎么样呢？因为这个我们就必须互相战斗吗？”

“三千年过去了，元素精灵曾在三千年前与人类定下了盟约，现在古代的精灵即将回归，并将给大地带来一场巨大的灾难。看吧，那个继承了我和萨那斯（Sarnus）血统的男人即将崛起在科斯利亚斯（Kersillius）。他将和六个星神一起，赶走为害的精灵，保护大地和平……你知道这些话是出自哪里吗，法兹……？”

“谁不知道？这是萨那斯王的传说中著名的诗句……艾尔维拉的预言。马迪亚斯的每一个人，甚至连小孩子都知道它。据说古代的精灵将要回来并且在新·伊克斯亚历 2999 年毁灭世界，但是那年什么都没有发生。”

“……是的……”

“现在是瓦雷米安帝国正在危及这个大陆，忘掉传说吧，你更加应该关注一下瓦雷姆。”

“法兹……人类必将灭亡，这个世界也必将回到元素精灵履行协议的时候……”

“看清楚现实吧，雷姆瑞！”

“法兹，我做的，比任何人都多。这场战争只是谱写着人类历史最终章的一段前奏，人类在哪里毁灭了自己，精灵们就会在哪里重新获得对世界的控制权。”

“你说什么？！”

“……我知道你明白的，法兹……那个在预言中被提到的男人……那个科斯利亚斯人……就是你啊。”

“……”

“你已经遇到过星神的直系后代的祭司们了，你已经获悉了有关马赛尔瓦以及传说背后的秘密。这样的话，你将变成履行协议的最大障碍。这就是我要打败你的原因！”

“谁会关心那个协议！为什么现在的人们还要因为过去签订的协议而受苦呢？”

“我会告诉你到底人类都干了些什么！他们忘记了马迪亚斯大陆是由精灵支撑着的，那块他们赖以生存的土地完全是由精灵们的牺牲换来的，他们破坏了协议，恢复了被诅咒的硬币魔法，还发动了一场战争，他们终于自己毁灭了这块大陆并且逐渐走向灭亡。他们一定会在大陆毁灭之前全部消失的，所以马迪亚斯还是会回到它真正的主人——元素精灵那里。”

“是的，确实有像你说的那种人，但那只是很少数的个别分子！没人愿意打仗！如果我们打败了瓦雷姆并且结束了这场战争，所有的人都将停止使用硬币魔法。人类和精灵在传说的年代里不是和谐相处的吗？难道我们就不能再恢复那种关系并和平地生活在一起了吗？”

“你太天真了，法兹。人类绝不会让已煮熟的鸭子飞走的，权力和力量更是如此，一旦获得，就算是让他们去死，他们也不会轻言放弃的。我已经观察人类社会很久了，以上是我得出的结论。看看我们自己吧，你和我都在使用硬币魔法。”

“那是为了……尽快地结束这场战争。并不是我想用它，而实在是不得不用啊！”

“那只是一个借口……人类总是在他们已控制的力量上制造各种各样的借口，根本就不管结果会是什么。他们从未改变过，哪怕是一点……人类的历史就是一部战争的历史……”

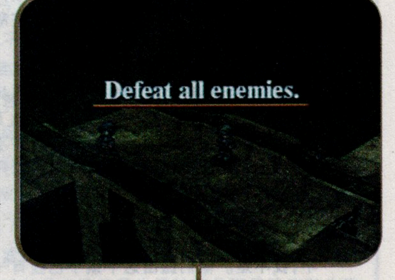
“但是，这个大陆直到瓦雷姆发动战争之













前，都是很和平的。”

“相对于整个人类历史来说，那只是微不足道的一个短暂的时刻。正如你自己所说的，瓦雷姆结束了和平的那段时间，你只看到了冰山的一角。而我却知道……我曾亲眼看到人类是怎样不断地自相残杀，这种情况贯穿整部历史。他们将会继续使用硬币魔法，并且毁灭自己，连同这个大陆以及元素精灵。我不想让这样的事发生。”

“我不会让你毁灭人类的种族……我也不会让任何人破坏这个大陆……我将为和平而战，尽管它十分短暂。我不会让其他的战争再度发生，绝不！……”

“别做梦了，那不可能！看看过去吧。”

“过去怎么了……我不知道你曾经看见过多少的过去，但是未来并没有定势。最重要的事便是我们如何去为未来而奋斗……”

“……我们已经说了太多的废话。拔出你的剑吧，法兹……”

“……雷姆瑞！！”

事件战斗 26 任务：打败雷姆瑞

经过这场战斗，雷姆瑞终于彻底意识到自己再也没有打败法兹的可能了，然而他自己也已伤重不治，法兹抱着他的身体，呼唤着他的名字……

临死前，他对法兹说：“你真的变得很强壮啊，法兹……我依稀记得第一次开始教你剑术的时候……我从你身上看到了巨大的潜力……我还意识到……如果我们在未来交手，我不可能赢的……”

法兹说道：“好了好了，现在都结束了，雷姆瑞，别说话了。”

“法兹……当我在水之庙宇里发现了一份很古老的文卷时……我就决定了，必须要通过毁灭所有的人类来向元素精灵们赎罪……那是一份精灵与人类签订协议的记录……那真的是一份非常古旧的文卷……但是我不能确定它的作者及完成的时间……据它记载，精灵们同意临时把大陆委托给人类，并且用它们自己的力量支撑着大陆……而人类则同意保护放在马赛尔瓦之上的纹章并且制止使用精灵的能量。于是，3000 年之后，大陆将恢复原来的样子……人类和精灵们将再度和平地生活在一起……然而，如果人类在 3000 年之后没能遵守协议，他们就要把大陆交还给精灵们。”

法兹说：“雷姆瑞，你不能再说话了。”

“不，我要你听我说完……法兹，看看人类都做了些什么！……他们忘记了他们曾经对于精灵们感谢的心情，而且事实上这块大陆只是他们借来的而已。他们不断地重复着进行战斗和争吵，他们为了自己的利益给大地带来创伤……于是，3000 年之后，他们终于把硬币魔法用在了军事上……很明显，战争像野火一般迅速蔓延开来……最终将以马迪亚斯的毁灭而告终……我绝不会原谅人类……就在我们分开之后，我遇到了一个人，我被他深远的目标所打动——消灭人类，保护大陆不被毁灭，好让它能回到精灵们手中……”

“……雷姆瑞，他是谁？为什么你如此同情精灵的遭遇……？”

雷姆瑞剧烈地咳嗽着说：“法兹……”

“雷姆瑞，我就在这里！”

“法兹……再去找卢克倾谈一次……向他询问他所著的萨那斯王传说的那本书，书中讨论的事情和我发现的一样……只要你明白了那些……即使你是预言中的科斯利亚斯人，也将和我拥有共同的信仰——人类必将死亡，以偿还他们的罪责……咳咳咳咳……法兹，我猜……我猜这就是我的宿命罢……”

“雷姆瑞……不管我知道了什么，我都永远不会背叛我自己的想法……但是，我会竭尽所能来阻止马迪亚斯的毁灭，并且恢复人类和精灵间的良好关系……”

“不，法兹……太迟了……你的时间不多了……黑刺已经开始进行他的行动了……”

“黑刺……么？”

“法兹……不管你做什么……人类都注定要走向灭亡……如果你仍然认为你能改变这种命运，就放手去干吧……虽然我在战斗中输给了你，可是……我们的帐还没有算清……如果你成功地将人类从灭亡中挽救出来，那么你才真正地赢了……”雷姆瑞一口气没有接上来，死了。

“嘿……雷姆瑞……雷姆瑞，回答我！……为什么会变成这样？……雷姆瑞！！”法兹悲痛难抑，不禁嚎啕大哭起来……

与此同时，瓦雷姆首都——拉耶塔城。一个士兵正在向弗南德斯皇帝报告着军情，说是一队雇佣兵已经突破了罗恩德特的防线，正向松逖普拉特乌进发。另有一个士兵来报告，杰劳尔德军队与卡姆威尔的反抗者们联手，控制了城镇。己方军队已把主力从拉尔・德鲁调回了拉耶塔，还有就是维登即将被攻陷。

弗南德斯喝退士兵，艾尔文主动请缨道：“陛下，这队雇佣兵的头头好像是叫做法兹，我跟他还有笔旧帐要算，请允许我去解决这些雇佣兵吧。”

弗南德斯欣然应允，还答应成功后给艾尔文升官，可是却被站在一旁的，一个叫做维拉(Villa)的男人所阻止，看这家伙就是那个给黑刺下命令洗劫迪索尔村的人。他推荐黑刺将军代替艾尔文去松逖普拉特乌，此举明显在排挤艾尔文。不料弗南德斯却说：“我赞同大地之祭司维拉的意见，我希望你去保护玛法（Marfa）城。”

艾尔文无法反驳，只好应命。弗南德斯命令黑刺进军松逖普拉特乌，黑刺领命出殿。

维拉的城堡里，维拉正和黑刺商榷着：“弗南德斯过分的野心真让我头痛，可是现在，眼看瓦雷姆就要输掉这场战争了……”

“……”

“黑刺，我要返回大地之庙宇。但是我需要一些时间来准备，我希望你去把他们拦在松逖普拉特乌。”

“……”

“你没必要杀死他们，尽量缩短你回来的时间，明白了吗？我仍然需要你和他们来为我工作。”

“我会照你说的去做……”黑刺半天才说了一句话。

“我们差不多要准备最后的行动了……”维拉说道。

第五章 信仰 Beliefs

法兹来到了松逖普拉特乌，他看见了黑刺，问道：“你就是黑刺吧”

“……”黑刺没有说话。

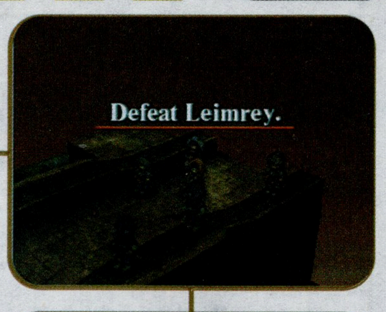
“是你袭击了迪索尔吧！”

“……”黑刺挥动了一下巨剑，还是没有说话。

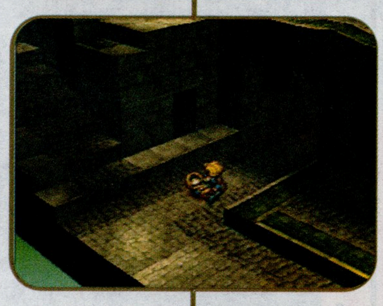
事件战斗 27 任务：打败黑刺

黑刺的等级是 35 级，并且他的 HP 高达 5674，打他可得费些功夫了。

法兹以为黑刺被打败了，就问他：“你，还不想说话吗？”















"……"黑刺站起身来。

"什么？难道他没有受伤吗？"法兹心想。黑刺随便一挥剑，便把法兹弹出了很远。他说："我今天来这里不是为了杀你，我的任务已完成，再会吧！"

离开松遴普拉特乌，法兹向西南来到玛法。艾尔文正守在城门口，他说："我知道你一定会来到这里的，法兹。"

"艾尔文……停手吧。我知道你心里清楚，瓦雷姆不应该参加这场战争。那么，你为何还要替瓦雷姆作战？"

"你错了，我并不是为瓦雷姆而战。我在为我家族的荣誉而战……我的职责就是要振兴卡姆福特家族。"

"算了吧，家族的名字究竟值得甚么？"法兹喊道。

"像你这样的平民永远不会明白的！"

"是的，我不明白，我也根本不想明白。现在，有比那个更重要的事情等着你去做。如果我们继续这场战争，整个大陆将毁于一旦！"

"这个大陆的命运不是我所关心的，我将坚持自己的信仰并且守卫我家族的名誉……直到我咽下最后一口气。"

"住手，我不想和你打仗。"法兹说。

"法兹，还有另外一个理由……我等待着和你再次交手的这一天已经很久了，就是现在，来吧！！"

事件战斗 28 任务：打败艾尔文

本关敌人阵型十分整齐，相对集中，对我方较为有利。

"不，我不能接受失败……"艾尔文说道。

"算了，艾尔文……"

"我宁愿去死……也好过再次受你怜悯……"

"别再干傻事了！我听说瓦雷姆的人民都很尊敬你，当战争结束的时候，他们需要你……如果你现在就死了，你将会愧对那些人民。"

"……我会为此补偿的，法兹。"

"艾尔文……"

拉耶塔城，艾尔文来到了皇宫大殿之前，不意听到了弗南德斯、维拉和黑刺三人在商量事情。弗南德斯说："返回大地之庙宇！？这里的事情怎么办？"

"瓦雷姆完蛋了，我们所要做的……并没有按照我计划的发生，但是你为我服务得很好，至少你在这个大陆燃起了战火。预言终于开始了……六位星神以及科斯利亚斯人，所有传说的编织者都到齐了。"维拉说。

"原来你从一开始就在利用我……"

"难道你忘记了我是教给你硬币魔法知识的人之一吗？如果不是我，你永远都不会坐在现在这个位置上。如果你听我的去攻打拉尔·德鲁，你就能统治整个大陆了。但是，你却做了些什么？你被野心蒙蔽了头脑，为什么要去攻打奥斯呢？！你还是自杀算了，免得我沾染上你的傻气。"

"你……！黑刺！"弗南德斯命令他保护自己。可是维拉不怒反笑，说道："你知道你在对谁下命令吗？"

"黑刺，难道你也……"

"黑刺是我的下属，我让他盯着你，防止你的行动偏离了我的计划。现在不管你是否原谅我，我都要去准备预言以进行下一个阶段了。"

"你将对我做什么？"弗南德斯说。

"没什么，你的行动对我已经没有什么影响了，只要预言实现，人类就要全部灭亡了……但是，我还要帮你最后一次。"维拉说着用魔法召唤出两个卫士，"带着他们，他们会一直跟着你的……不管你是活着实现你的野心还是因为你的野心而死。"

一旁偷听的艾尔文心想："……瓦雷姆完了……我要还债了，法兹……"

拉耶塔市郊，法兹在听士兵汇报军情。原来联军已经成功夺取维登，现在正准备攻打拉耶塔的北门，瑞佩尔将军等屯兵在东门。大家都在等待法兹攻打西门，然后便可发动总攻。

事件战斗 29 任务：敌全灭

法兹让守城的士兵弃械投降，可是却得到强硬的回答，还说他是侵略者，刽子手。可是为了更多的人不受苦，只能继续打仗了。

胜利后，倒在血泊内的士兵挣扎着指责法兹的罪行，说他杀人无算。法兹自己也在反省，可是他没有选择。(此处有装备调整画面)

事件战斗 30 任务：敌全灭

都消灭就行。

法兹一路向里，终于来到了弗南德斯的面前。法兹喊道："你跑不掉了……弗南德斯！"

弗南德斯说道："哼，你就是传说的编织者吧……你和我都一样……我们都被维拉利用了……"

"不！我怎会和你一样？！你是挑起这场战争的人！我绝不会原谅你所做过的一切！！"

"你认为你能打败我吗？"

"如果我死在这里，还有泽尔斯坦王可以对付你，还有瑞佩尔和达南特。即使他们也都失败了，还会有更多热爱和平的人等待着你。"

"不管有多少期待和平的人，盼望打仗的人只会更多！人类的本性就是积极地毁灭自己……人类的历史就是一部战争的历史。和平也不过只是短暂的一霎那……"

"太可笑了！只是极少数贪婪并且野心勃勃之人在人民之中挑起斗争！是他们使无知的人民充满憎恨！"

"只不过是人们认识到自己的本质罢了。"

"你只是想要为你那自私的目的而狡辩！"

"这么说来，我怀疑我们将永远不会达成共识。如果你认为你可以给这个大陆带来和平，那么先打败我再说吧！"

"你猖狂的日子就要结束了，弗南德斯！"

事件战斗 31 任务：打败弗南德斯

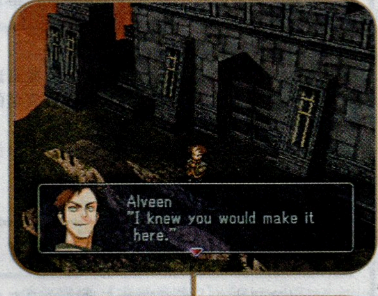
弗南德斯自己不足为惧，可是保护他的那几个黑甲武士防御力着实不低，最好速战速决，直接消灭弗南德斯即可。

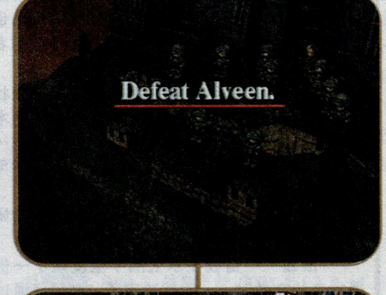
法兹说："你完蛋了……"

"我自始至终都是一个野心勃勃的人，但是我总还知道控制一下我的贪欲……大多数人都像我这样。在我被分配到大地之庙宇之后不久，我遇到了大地之祭司……他向我展示了硬币魔法……我被他的力量震惊了。这时一个声音悄悄地在我耳边响起，'如果我能把这种力量用在我的愿望上……'从那时起我就开始变得贪婪了……我和祭司做了一笔交易，作为交换怎样创造并且使用硬币的信息，我答应他，只要我成为瓦雷姆的领袖，我将控制所有的伊克斯亚遗迹。"

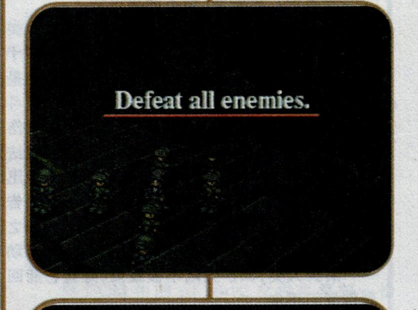
弗南德斯顿了一顿，续道："在大地之祭司的建议下，国王让我当了卡迪诺·卡姆福特的副官。我用硬币魔法占领了尤戈，因为这样，我得到了政府的支持，我强迫卡迪诺·卡姆福特辞去了将军的职位，自己取而代之。在我对耐特维尔德的作战中取得胜利之后，我就被任命为瓦雷姆的首相。我秘密地把国王软禁了起

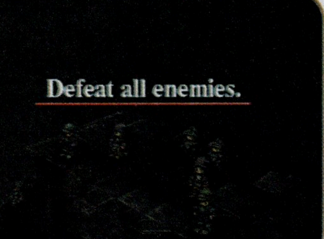












来，以此来控制整个帝国，随后我又杀了他……

我的野心变得比以前更加强烈，我渴望得到整个马迪亚斯的统治权……但所有的这一切都是大地之祭司一手策划的，他利用我挑动了整个大陆的战争，于是人们都开始使用硬币魔法，并且消耗了大量的精灵能量。他的计划是减少支撑大陆的精灵能量并且实现预言，而你……你正如预言所说，开始与祭司们接触。传说逐渐开始变成了现实……你和我都只不过是大地祭司的爪牙罢了。"

"……"法兹默不做声。

"我不知道祭司下一步的计划是什么……但他说预言将开始下一个阶段了……而且随着预言的展开，人类将逐渐灭绝……我猜测他可能是想把古代精灵召唤出来。因为我的贪婪和野心，现在我已经不能摆脱大地祭司的控制了……也许只有你可以……大地祭司和黑刺到大地庙宇去了，去阻止他们吧。如果你做不到，你永远也不会给马迪亚斯带来和平……"

"我会的，弗南德斯。"

"我将在地狱里注视着你……"弗南德斯说完，抢过法兹手里的剑，自戕了。临死前他说："我所做的一切都是为了达成自己的愿望……因此，我也将用……我自己的手来……结束……我自己的生命……"

战争以弗南德斯之死告终。

耐特维尔德之王、泽尔斯坦王、卢克、瑞佩尔和我在一起商谈，我们决定在马迪亚斯大陆之上组建一个统一的国家。

泽尔斯坦王因为领导了反抗瓦雷姆的战争而被推举为首任国王。

他犒赏了士兵并且安抚了人民。

终于，和平了……

法兹来拜见泽尔斯坦王，行礼过后，泽尔斯坦王说："法兹，人们现在都把你当成是马迪亚斯的英雄了，而且相当正直啊。我仍然认为应该由你来当国王……"

"不不不，我从未想过当国王的……陛下，我现在只想和卢克私下谈谈。对不起，您能让除了您、卢克和瑞佩尔之外的人先回避一下吗？"法兹请求道。

随后泽尔斯坦王命令士兵先离开大殿，法兹问卢克说："卢克，我想问一问有关你所著的萨那斯王的传说那本书。"

"你怎么知道这件事的？"卢克问。

法兹说道："一个叫雷姆瑞的人在他死前告诉我这本书的事，他说让我问你，我便会知道为何人类要向元素精灵赎罪了……雷姆瑞坚信这个世界必须要还给精灵，而且人类必将灭亡。他为自己的信念而战斗到最后……我认为导致他有如此信念的原因一定和大地祭司的计划有关。"

"好吧，我告诉你我在书中都写了什么。"

泽尔斯坦王出言阻止："卢克……"

卢克却说："好了，泽尔斯坦。这是我的命运……法兹确实有权力知道。"

"我在书中所讨论的，和今天人们熟知的萨那斯王的传说截然不同。萨那斯和艾尔维拉秘密地相爱了，但是他们他们却互相利用着来统治马迪亚斯大陆，萨那斯成为人类之王，而艾尔维拉则是元素精灵的女王。虽然萨那斯是伊克斯亚的皇室成员，可他的名望却不是很好，他被剥夺了继承权，但是他依然有统治伊克斯亚的野心。艾尔维拉却在精灵中享有最高的声誉，尽管其他的精灵比她的等级要低，但还是有精灵想取她而带之，她害怕自己与人类相爱的事情被族人发现。

萨那斯利用艾尔维拉获得了马迪亚斯大陆的统治权，而艾尔维拉则利用萨那斯维持着她的地位和她对他的爱。他们用元素精灵的地力量重建了伊克斯亚王国，还封印了一大批精灵，包括觊觎艾尔维拉宝座的大精灵们，'依照协议'，协议上就是这么说的。"

"等一等，卢克。那么维拉是谁……？在传说中，维拉毁灭了伊克斯亚，随后他被萨那斯王和星神们打败了。那场战争之后，萨那斯王重建了伊克斯亚……至少我是这么认为的。"

"我正要解释这个问题，维拉的确存在。他创造了马赛尔瓦并且利用精灵能量来毁灭伊克斯亚，因为他想要创造一个只属于人类的世界。但是他只是被萨那斯和艾尔维拉利用了，他们发现维拉的马赛尔瓦能够夺取反对艾尔维拉的精灵们的能量。萨那斯冷静地观察着维拉毁灭伊克斯亚，直到维拉成立了他的新国家。萨那斯当众宣称他是伊克斯亚皇室最后的幸存者，然后他与剩余的精灵联手，并以解放被捕的精灵为借口，发动了和维拉的战争。就在那之后，萨那斯和艾尔维拉才签订了那个协议。当然，他们的兴趣只是在于协议所能带来的反应，因为那个协议是他们两个早就计划好了的。

你也知道，这个协议对精灵们相当不利，萨那斯和艾尔维拉使精灵们相信了3000年的期限。当战争结束后，萨那斯成为了新生伊克斯亚的国王，精灵们隐藏起他们的实体，支撑着大陆，因此它们执行了协议……但是艾尔维拉却保留了自己的身体，她和萨那斯把大精灵们的能量锢封在马赛尔瓦之中，并且对外秘而不宣。他们向六位星神祈求延长生命并且命令它们保护马赛尔瓦上的封印。后来萨那斯和艾尔维拉结了婚，还生了一个孩子，那个孩子就是第一个科斯利亚斯人。这就是传说的真正梗概。"

法兹问道："你是说，精灵们受了3000年的苦，都是因为萨那斯和艾尔维拉的个人目的和野心？"

卢克答道："从我的书中来看，是的……但是，我所知的萨那斯王传说只是真正传说的一部分……现在我坚信这一点，我被我的发现所深深地迷惑了，我根本毫不怀疑它的正确性。当我的书出版之后，迅速席卷了整个大陆。可是，很快地，它就被禁止出版了，因为它侮辱了萨那斯王，马迪亚斯大陆神圣的形象。不久以后，我就被瓦雷姆的权威们邀请，那时瓦雷姆正在和耐特维尔德交战。一队读过我的书的年轻激进分子开始了一场反战行动，但是他们所做的却是大屠杀……他们认为所有参与战争的人都像是恶魔，并且无情地杀害了他们。大批的人随着战事的扩散而死亡，我逃离了瓦雷姆，来找我的老朋友泽尔斯坦。

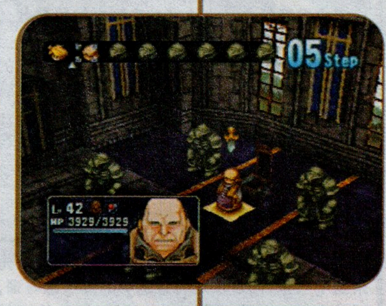
那之后不久，我收到了你父亲寄来的一封信。信中提到，我的书里讨论的萨那斯王的传说只是一种看法，并且详细描述了他是怎样得出这个结论的。他说，人们所熟知的传说是真实传说的另一种观点，真正的传说和现存两种版本都不相同，而且真正的传说是阻止大灾难降临大陆的关键。

当我读完信之后，我继续我的关于萨那斯王传说的研究，这次，我进行得十分慎重。我发现我之前对于传说的解释，在一个有巨大结界困住精灵的地方得到证实，而另一个版本则流传于有大量人类居住的区域。法兹，我现在无法涉及到细节，但我相信我版本的传说是从精灵的角度出发的，而另一个版本则是从人类的角度出发的。两种版本的传说都起源于真正的萨那斯王传说，最重要的是，传说中最后的诗句在两种版本的传说中都完全一样。"

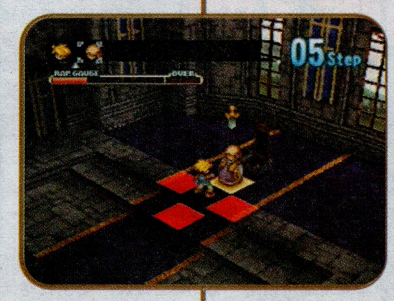
法兹说道："三千年过去了，元素精灵曾在三千年前与人类定下了盟约，现在古代的精灵













即将回归，并将给大地带来一场巨大的灾难。看吧，那个继承了我和萨那斯（Sarnus）血统的男人即将崛起在科斯利亚斯（Kersillius）。他将和六个星神一起，赶走为害的精灵，保护大地的和平……两种传说各个方面均不相同……除了这首诗？”

“没错，所以我还是不知道预言到底在说什么。不过我敢断定，三种版本的传说——精灵版的、人类版的和原版的，几乎都是相同的……这一点可以从传说中最重要的部分里看出来。现在，3000 年已经过去，预言已开始执行了。”

“我知道，作为一个科斯利亚斯人，我必须见证传说的终结，不管它怎么变化……这也是雷姆瑞——我朋友的最后愿望。”

“你父亲也说过相同的话，那时他正在研究萨那斯王的传说。”

法兹想：“雷姆瑞……我不会错过真相的，而且……我将改变世界的命运……”

谈话结束，法兹对三人说：“不管怎样，我都要去大地之庙宇。我担心大地祭司的计划已经实施了……”

卢克说道：“不管他的计划怎样，一定和萨那斯王的传说有什么关系。我将看看我能在水之庙宇发现什么，也许之前在图书馆里有什么东西我错过了没有看到。”

瑞佩尔说：“我将返回奥斯监督城市重建的工作，大地祭司一定会在拉尔·德鲁的后方骚扰我们的。”

泽尔斯坦王说道：“就这么办，我自己留在这里并处理所有的问题。一切都靠你们了！”

第六章 终结之初 The Beginning of the End

在法兹进入大地庙宇之前，艾尔文已经先来到了这里，维拉正对着昏睡中的婷念念有词，不旋踵便让她浮在了空中，黑刺则替他守护着。艾尔文怒喝一声：“黑刺！维拉！”想要制止他们的行动。

维拉受到了干扰，不得不停了下来，说道：“哦，原来是你呀，艾尔文爵士。你来了，是否说明弗南德斯已经死了呢？”

“我并不关心什么弗南德斯，我来这里是找你复仇的。我的父亲失去了他的军职……我的家族快要成为遗迹……瓦雷姆的国王死于囚禁期间……一切都是因为你带来的硬币魔法，并利用弗南德斯的贪婪和野心来实现自己的利益。”

“哈哈，如果你喜欢，你可以把我抓起来呀。我们都在想去看看你，但既然你自己来到了这里……黑刺！”维拉下令黑刺除去艾尔文，“杀了他，但别忘了之后要取得‘那个东西’，我将在那边等你。”说完后便带同婷一起消失了。

事件战斗 32 任务：敌全灭

此时法兹还在寺庙门外，他又遭遇到了一大队的敌人，只有把他们都消灭才能进去。

里面，艾尔文正与黑刺打得难解难分，可是毕竟他还是稍逊一筹，喘息着说：“看来我是低估你了，黑刺……”

这时法兹闯了进来，刚要加入战团，艾尔文制止道：“法兹，把他让给我，你赶快去找维拉！”

“绝不能让你一个人对付他的！”

“我一定要打败他，即使搭上我的生命。你必须赶快去阻止维拉，否则……我现在有一种特别不好的预感。”

黑刺招出了几个士兵，准备和两人开战，艾尔文说道：“赶快走！”

法兹道：“我不能把你留在这里！”

事件战斗 33 任务：打败黑刺

两人合力把黑刺打败后，没想到他还能站起来，只听他说道：“我们还会……再见面的……”然后就消失不见了。

法兹说道：“他不会这么容易就被打败的……”二人收起武器，“艾尔文，我要去追踪维拉和黑刺，你也一起来吧。”

“废话，我只是为了偿还我欠你的债，我们尚未算清呢。法兹，我将在福特·拉·苏勒（Fort La Sulla）等你。让我们最后一次交叉我们的长剑……”

事件战斗 34 任务：打败艾尔文

法兹来到福特·拉·苏勒，艾尔文已经带领着最后的瓦雷姆士兵守在这里了。法兹无意再战，可艾尔文还是不能接受以前的失败，一定要为家族的荣誉而战。

“你赢了，法兹。”艾尔文说，“哈哈，多讽刺的一件事啊……我唯一赢你的一次还是在我们首次交手的时候……来吧，杀了我。”

“我拒绝（选第二项）。”法兹说完转身就走。

“等等！为什么你拒绝杀我？我宁可死了也不愿活在羞耻之中！”法兹还是没有理他，径直走去。“为什么？法兹……”

事件战斗 35 任务：敌全灭

法兹来到奥斯郊外，这里看上去似乎很平静，可还没等法兹想完，一群敌人便凭空出现了。

事件战斗 36 任务：敌全灭

法兹回到首都，正遇到瑞佩尔将军和维拉召唤出的骑士作战，将军只几招便把它消灭掉了，还说这是最后一个了。而且他也是最后一个战士了，其他人全部阵亡了。正思考间，这里又凭空出现了好几个骑士，瑞佩尔不禁觉得可能今日要毕命于此。

好在此时法兹及时出现，帮助瑞佩尔消灭了所有的敌人。瑞佩尔疲累欲死，告诉法兹维拉现在就在拉尔·德鲁，最好赶快去看看，制止他的阴谋。

法兹闻言急忙向这古伊克斯亚的首都进发。维拉已经在这里进行仪式了，他说：“数量相当可观的能量已经被硬币魔法释放出来了，但是……即使用这个女孩，我还是不能激发它……”

法兹恰于此时赶到，他看见婷竟然成为维拉的祭品，不禁心中大急。欲上前看个究竟，不想却被黑刺挡了回去。法兹刚想再次动作，不料身体却发出了一层光芒，并且自动飘浮在空中。

维拉说道：“这不可能，我感觉到精灵的能量正在从整个大陆汇聚在一起……这个家伙一定是那个科斯利亚斯人……”言毕念动咒语，前方顿时出现一道光柱，周围围绕着六个彩色的光点。

法兹竟然不知刚才发生了何事，只听维拉狂笑道：“哈哈哈哈……我真不知道该怎么感谢你！伊克斯亚人神庙的入口终于打开了，你的女孩儿和马赛尔瓦对我再也没用了！如果你想阻止我，就来神庙吧！我们走，黑刺。”

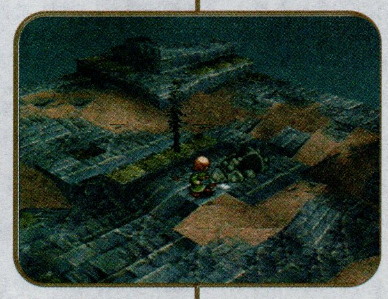
事件战斗 37 任务：救出婷













婷悠悠醒来，她不敢相信眼前的人竟然是自己朝思暮想的法兹，二人正待互叙别情的时候，突然闯出了一队敌人，将婷团团围住。只好先把婷救出再说了。

原来婷竟然是女祭司艾尔维拉的转生继承人，她对目前大陆上发生的一切都不知晓，还说那些人对她做了很多令人尴尬的事，特别让她害怕。法兹把这些日子以来发生的事都告诉了婷，她非常诧异，说道："哇，真难相信竟然发生了这么多事。"

法兹说："婷，我现在要走了……去进行最后的战斗。我不知道我是否能活着回来，但这是我必须要做的，我希望你能理解。"

"嗯……好的，法兹。我会跟着你的。"

"我不想让你这么做，婷，我真的不知道会发生什么事，而且我也不想让你身涉险境。至少反抗瓦雷姆的战争已经结束了，你留下来会比跟我走安全得多，等我回来，好么？"

"不，我绝不会这么做！我能在战斗中照顾好自己！"

"婷，别让我为难了，你只是一个普通的女孩儿，你不可能参加一场战斗的。"

"法兹，我不想再一个人孤单地等了……总是离你很远，不知你在做什么……我所唯一能做的事情就是替你担心……所以我想从现在起一直跟随着你。"

"婷……"法兹不禁感动，"好吧（选第二项），可如果这样的事再次发生在你身上，我可真是百死不辞其咎了。还有，我想告诉你，其实我也想和你在一起。"

"真的？"

"当然，不管怎样，我都会保护你的。"

"谢谢你，法兹。好了，我们走吧。"

"嗯，我们走。"

一个雇佣兵走来向法兹报告，说是从拉尔·德鲁发出的光束已经落到了阿库斯·派宁苏拉(Arcus Peninsula)，位于耐特维尔德的西南，那里出现了一座建筑物。接着法兹又叫来了一个士兵，向他部署了一下之后的战略，并让他们做好牺牲的准备。

事件战斗 38 任务：敌全灭

法兹进入耐特维尔德西南的阿库斯·派宁苏拉，只见那里有着奇怪的符号，形状古朴，应该是伊克斯亚神庙没错。正不知往哪里行走间，突然从祭坛的中央又冒出了数个召唤骑士，看来入口就在这里了，不过得先把他们收拾掉才行。之后法兹还是找不到神庙的入口，正沉吟间，祭坛上的六芒星突地迸射出道道光芒，看来其入口便在这里了，法兹走了上去，一道蓝光闪过，法兹消失在时空之中。

事件战斗 39 任务：敌全灭

刚进入神庙前的地段，法兹便遇到了众多士兵的伏击，还是要先将他们都干掉。

事件战斗 40 任务：打败黑刺

法兹来到神庙内部，看到黑刺正站在台阶的上方等待着他的到来。法兹爆喝一声："黑刺！我不会放过你的……你要为你所做过的事付出代价！感受你杀死的那些人的愤怒吧！"说完抽出剑来纵身跃上……

"投降吧，黑刺！"法兹说道。

"你的努力终将化作流水……我虽然在这里，可我并不存在……"黑刺的话令人费解。

"别告诉我你是不死之身……"

"我赞美你……继承萨那斯和艾尔维拉血统的人……因为你打败了我的化身……"黑刺说完便消弭于无形，连衣服都不见了。

法兹道："黑刺……不，他一定不会就这样完蛋的……"

六芒星又闪耀出光芒，法兹再次走了进去。这次他来到了一个仿若置于虚空中的世界，维拉正站在巨大六芒星的中央，念念有词。维拉察觉到法兹的来到，说道："啊，你终于来了……"

"……维拉，你正在妄图做什么坏事？"法兹质问道。

"你难道没有听雷姆瑞说吗？我在这里向精灵们赎罪。"

"不要相信传说中的一切！"法兹说。

"哈哈哈哈哈！你？还用传说来教训我？哈哈哈！"

"难道很好笑吗？！"

"哦，请原谅……看来我要解释一些事情了。你知道吗，我就是萨那斯打败的那个人，一切都发生在传说的年代中。"

"什么？！"

"是的，我就是那个维拉……雷电之星神。我创造了马赛尔瓦并且把精灵能量锢封在它们里面，因此我可以保护人类并创造一个只属于人类的世界。可我被萨那斯和艾尔维拉打败了，他们反对我的计划。但是你知道他们后来又做了什么吗？他们竟然又在做我正在计划做的事情，他们把六位大精灵——阿穆、艾玛、索诺娃、泽耐斯、高特和卡茜丝都锢封在马赛尔瓦之中，然后又将较少的精灵锢封在 manatite 之中，深深地埋葬于大陆的内部。他们以协议的名义来做所有的一切……为了阻止马迪亚斯的灭亡，并且保护人类不被消灭……"

"那……那不可能……"

"当我意识到我的死亡不可避免时，我进行了使我自己转生的仪式，在萨那斯打败我之后，他从我的子孙中挑选了一个成为新的雷电之星神……幸运的是，他并不知道我的灵魂已经占据了那人的身体。我从那时起就一直在观察着人类的行为，至今已有 3000 年了……我被他们的愚蠢行为所震惊。他们不断地互相争斗、偷盗，并且为了自己的私欲而发动战争，还认为他们的罪行是正当的。我终于觉悟了，人类一直在毁坏着这个大陆，这都是因为我创造了马赛尔瓦。我琢磨着该怎样才能偿还我的罪责，我唯一缺乏的知识便是艾尔维拉的预言。如果我在 3000 年之后将所有精灵的桎梏都解开，那么它们将毁掉所有人类，包括我自己，最后，它们会重新获取马迪亚斯的控制权……我想，这应该就是预言中提到的大灾难吧。"

"你真的要牺牲全部人类来向精灵们赎罪吗？"

"为什么不！当我想保护他们的时候，他们却算计我，他们根本不值得受到保护！他们应该被从这个大陆上除去！别忘了，是人类先撕毁协议的。难道他们不该为此而受到惩罚吗？告诉我！"

"……"法兹无法回答。

维拉续道："我拟订了一个计划，想要通过收集马赛尔瓦来释放精灵们，但是因为我找不到一个可以继承我灵魂的身体，所以这个计划一直不能得以执行。我使用了传统仪式来将我的灵魂，连同雷电之马赛尔瓦一起转移到别的身体，我等待了 3000 年之久，终于，我发现了完美的身体。这个身体属于维拉——大地之祭司，就连名字都是那么的吻合。"

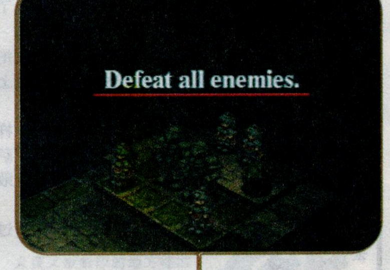
"那真正的大地祭司现在怎样了？"

"他当然是死了，离开了这个躯体。但是还有一个错误，那个祭司已经执行了传统仪式并将大地之马赛尔瓦传给了他的女儿。这打乱了





















我的计划，当时我已经拥有两枚马赛尔瓦了。于是我决定利用弗南德斯，我教给他硬币魔法的知识，正如我希望的，他发动了一场战争。人类在到处在马迪亚斯上使用硬币魔法，释放精灵们的能量。现在，我终于成功地打开了伊克斯亚神庙的入口。你也应该需要六种马赛尔瓦的力量才可以打开这个入口，但是好在精灵们的能量已经被释放出来了，只需很少的能量即可打开入口。然而，只凭我的能量还不足以打开它。不过幸运的是，身为预言中科斯利亚斯人的你来到了拉尔·德鲁。"

"你到底打算对人类做些什么？"

"没什么，我正在做的只是解开保护协议原稿的封印，然后执行其中的条款。元素精灵将被释放，而人类则将会灭亡。除此以外再无其他。"说完，不管法兹如何，转身继续念咒。

法兹说道："你是一个协议产生的魔鬼！你根本不应该在这里！"刚要冲上前去，却被一个召唤骑士挡住了去路。

维拉说："你可以告诉我你到底喜欢什么……当我解除了这个盒子上的封印时，协议就将会被执行了。人类赎罪的最后时刻终于来临了！"

白光一闪，艾尔维拉的灵魂出现在空中，她说道："你错了，维拉……"

"艾尔维拉……我没有时间听你说谎了！当我打开这个盒子的时候，被囚禁在里面的精灵们就将被释放出来了。让我们好好看看它们将怎样对待你吧，艾尔维拉，谁让你出卖了它们！"

艾尔维拉说道："精灵们隐藏起它们的躯体并把自己封印在这里，是为了达成一个目的。你是一个星神……我知道你能听到高特和雷电精灵的声音。"

"够了！这只能证明你说的都是谎话。"维拉说着，一把推开了箱子的盖儿，"……什么？是空的……里面什么都没有……你又欺骗了我，艾尔维拉！？"

"别胡思乱想了，维拉，看清楚真相吧。把你的能力用在马迪亚斯、精灵们和人类身上吧。"

"闭嘴！你还敢再背叛我，就像过去那样吗？等会儿再对付你。"转过身来对法兹说，"萨那斯和艾尔维拉血统的继承人，我首先要打败你！"

"来吧，维拉！我将切断锁链，将你送回过去！！"

事件战斗 41 任务：打败维拉

很难打的，最好在进来之前去试练之塔练练级。

"我还是不能……实现我长久以来的……愿望吗……？"维拉绝望地说道。

突然从空中传来一个声音："是你遵守了协议吗？是你释放我出来并想获得力量吗？"

法兹和维拉均大吃一惊，法兹想："我听见了……不，这个声音来自我的头脑……"

那个声音又说："你愿意杀死那个科斯利亚斯人并给我他的鲜血吗？"

法兹怒喝："你是谁！？你在哪里？！"

声音再道："你愿意消灭人类并用他们的血来减轻我的痛苦吗？"

只听维拉大声地喊道："是的！我愿意！赐予我力量吧！！"

"如你所愿。"声音答道。随后一个紫色的光球落在了维拉的身上。

艾尔维拉惊道："不……正如我所害怕的，封印还是被破坏了……"

维拉的周围又出现了数个黑刺，他说道："这种力量，这种感觉……"环顾了一下四周，续道："黑刺？我现在明白了……这种力量……他是古代精灵……我必须把马迪亚斯还给他……"

艾尔维拉对法兹说道："我必须阻止能量的泛滥，你则应该尽快消灭他们，否则封印将被完全破坏。"

"我知道了！"法兹答道。

"你认为你会赢吗？科斯利亚斯人！！"维拉还是非常嚣张。

最终战 任务：敌全灭

此役应该算是最难的了，有四个黑刺和力量大为加强的维拉，对方均有9999HP，且防御颇高。打完后便可从此松一口气了。

维拉挣扎着说道："即使使用这种力量……我还是不能……但这次我不会孤单地死去了，你也逃避不了死亡！"

法兹喊道："他要释放马赛尔瓦的能量了……所有的人都赶快离开这里！让我来对付他！"话刚说完，只见维拉身体飘浮在空中，浑身放射出耀眼的光芒，他的动作迅若奔雷，一剑直劈法兹……

不知过了多长时间，法兹悠悠醒转，发现自己昏倒在一片空地之上，"我这是在哪儿？"法兹自问道。旁边的人竟然是罗姆雷斯，他也醒了过来，说道："哦，天呐！我已经遍体鳞伤了。但好在我还活着。嘿，很高兴再次见到你。"

"嗯，我也是。"

"呵呵，可是法兹，你知不知道我们现在在哪里呢？这个地方看起来不很熟悉啊。"

法兹道："原来你也不知道呀……但是你注意到了吗？感觉一下这里的空气……一种温暖舒服的感觉，和迪索尔不同……还有这种平静的气氛，像是在一座庙宇中……我好像很久很久以前曾感到过这些……哦，我想起来了。这是在我与维拉作战时，充满爱与艾尔维拉庇佑的地方……不知道为什么我感觉如此熟悉……爸爸，我回家了。"

罗姆雷斯道："可我……没感觉到任何事啊……"

法兹笑道："我猜你不是那种敏感类型的人……很明显你看上去不是。"

"吹毛求疵不是我的风格。"罗姆雷斯说道。

"哈哈哈哈，不管怎样，我们都该回去了，我想所有的人都在担心我们呢。"

"是的……可，怎么走呢？我讨厌兜圈子……嘿，我想到了一个办法，我们为何不先去找些吃的呢？然后再头疼回去的路吧，我的肚子已经开始咕咕叫了。"

"哈哈哈，好吧，就这么办，罗姆雷斯。"

"找到食物吃之后，我们马上就能解决问题了，走吧！"

"嘿！"

"怎么了，法兹？你难道发现什么好东西了不成？"

"看见那边的光束了吗？难道不是从伊克斯亚神中传来的光吗？"

"是的，你说得对！虽然看上去有些远，但我们至少知道该走哪条路了。"

"好的，我们快些走吧。"

"等等，我们不是说好了先找吃的吗？来吧，法兹。"

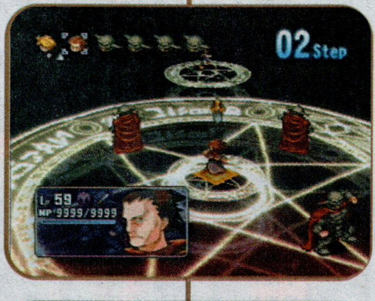
"嘿，罗姆雷斯……"

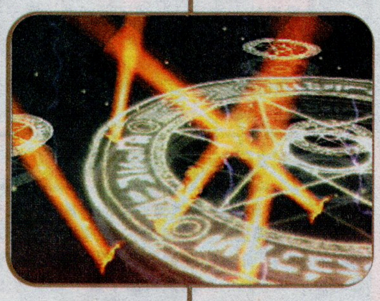
全剧终

CLOUD出品













犬夜叉（いぬやしゃ）

机种：PS 类型：RPG 厂商：BANDAI 媒体：CD—ROM



操纵犬夜叉后去村子左边，打倒在野党首领救助かごめ
↓
打倒尸舞鸟，取得碎片かけら后向着村子西方开始旅程
↓
かけら被抢，用かごめ追并打倒结罗，巢中取回かけら
↓
去きりの村（雾之村），听过村长的话，夜里去左吉家，在村长那里发现死牛，在村子往南第二个地方使用「においを嗅ぐ」去洞穴打败里面的妖怪
↓
前往きりの村的西南方，救助被抓走的かごめ，在かごめ被抓的小屋上方的洞穴打倒一眼鬼
↓
去往きりの村的西北方，在からたちの集落接受小枝的委托去北方的山采药
↓
从からたちの集落西边的「たきさと村」再往西行进遇到杀生丸，去犬夜叉父亲的墓
↓
从墓地回来后穿过森林去「おおやま村」，在东边的入口处从小孩那里得到道具，之后继续前进
↓
かけら被夺，让かごめ去追。被劫走后用七宝救回，带上犬夜叉去打倒雷兽兄弟
↓
去おおやま村北面的森林后返回枫村。去结罗处搜寻里陶
↓
打倒里陶后返回村子，乘船下行，在东面的森林里救助なずな，之后于寺庙打倒蜘蛛头
↓
向西方行进，つげの村的饭铺发现かごめ，使弥勒仲间
↓
在つげ村的西北发现许多被杀的人后使用「においを嗅ぐ」搜寻妖怪。之后在西面的くるめ村与弥勒会合，在东北的家中发现画家
↓
在くるめ村西边与杀生丸战斗后回枫的村，在神社上方的森林打倒狼野干和奈落
↓
从神社上方的森林往去东北通过较长的森林去荒村。从荒村返回时与珊瑚战斗，战斗终了后追奈落并将其打倒
↓
为救珊瑚去木乃伊的洞穴采草药。取得草药后使用犬夜叉的"においを嗅ぐ"发现妖怪巢穴，之后返回地念儿处
↓
回到珊瑚处，加入仲间后去ひいらぎ村。之后到南边接受桥上的太助的委托去找寻姐姐
↓
由ひいらぎ村乘船前往むくげ村，之后再由むくげ村向西行进，接受太郎丸的委托去水神神社打倒冒牌水神
↓
由むくげ村往西行进，在岔路口往遇见桔梗。之后去对岸遇见刀刀斋，再后与杀生丸战斗
↓
到达あせび村见过村长，去东方的洞穴调查原因
↓
去东北的まよいの森遇见琥珀，继续前进，将珊瑚带回
↓
在まよいの森越过河流后出现岔道口，先去北方完成きたかみの集落的狼牙事件
↓
向岔道口东面行进，见到乔装的熊后继续前进打倒神乐
↓
城崩溃后从东面行进，去きささげ村
↓
在村中待神乐他们的事件结束后，由田地向南行进，发生琥珀的事件
↓
继续往南行进，在宝玉院完成事件得到道具
↓
由来きささげ村之前的岔道口向北行进去奈落的城
↓
到达奈落的城，打倒奈落后 ENDING

四魂全碎片获得方法提示

——通关前——

尸舞鸟
きりの村的田地
乔装的黄鼬
一眼鬼所在的洞窟
得到救助的小狗的亲属出现的场所
雪下面有花的场所
たきさと村
损坏的牛车所在的场所
雷兽兄弟的满天 ×2
雷兽兄弟的飞天 ×3
在去找里陶途中的岩道 ×2
乘船到达下方的小屋周围
蜘蛛头
往くるめ村去的途中的山
与弥勒战斗的场所
つげ村
くるめ村
くるめ村的民家中
くるめ村东北的家的周围
发生画师的特殊事件时
狼野干
神社上方的森林
ひいらぎ村
由ひいらぎ村往西第一个地方
荒村
从珊瑚那里得到
太助的姐姐——雪所在的地方
将雪由太助处带回来时
むくげ村
むくげ村的民家
水神的神社
つくし村
通往岸的あせびの集落的路 ×3
あせびの集落
あせびの集落东北的洞窟
まよいの森
まよいの森的茶屋
きたかみ的集落
极乐鸟的头领 ×2
七宝被捕的洞窟的入口的瀑布
琥珀所在场所前方第一地点的森林 ×2
きささげ村
きささげ村西南的森林（温泉方向）
きささげ村西南的森林（田地的下方）
事件中由琥珀那里得到
奈落的城 ×5

——通关后——

犬夜叉被封印的地方
犬夜叉被封印的地方往右的第一个地方 ×3
从きりの村往西的第一个地方
从きりの村往西的第二个地方
从からたちの集落往西的第一个地方
一眼鬼所在的洞窟
からたちの集落北面的山
乘船下去，往左第一个地方
从くるめ村往东第一个地方
从つげ村往南第一个地方
むくげ村的八卫门の石的前面
荒村
珊瑚出现的地方
从珊瑚出现的地方往南第一个地方
从珊瑚出现的地方往东第一个地方
从ひいらぎ村往西第二个地方
越过ひいらぎ村南边的河流往西第一个地方
枫之村的神社北面的森林
往あせび村去的路途中向右进入的地方
あせび村东北的森林
まよいの森 ×12
乔装的熊所在的森林 ×4
きささげ村的田地 ×2
きささげ村西南的森林（温泉方向）

戦國お伽草子



本期栏目由 SHINING 主持，这次整理出一份真女神转生 2 的剧情攻略，希望能与广大喜爱女神转生系列的同仁分享。女神系列作品以其独有的奇幻诡异的异世界氛围配合上金子一马大师充满天马行空想象力的另类画风吸引了为数不少的女神 FANS，而其中真女神 2 的魔幻离奇的故事情节更是使人深浸其中欲拔不能。想当初 SHINING 就是由玩此作开始成为女神 FANS 的，至今每当回想起当初玩真女神 2 时的种种欢欣和感伤，心情仍是久久不能平静。还未接触本系列的玩家最好能尝试一下此作，因为她将会给你带来意想不到的感动和难忘的回忆！

系统分析

1 注意月之圆缺变化，满月时怪物残暴不易沟通，月缺时怪物温顺较易亲近。

2 根据地图画面移动中小人的旋转方向判断主角属性，顺时针是善属性，逆时针是恶属性，左右来回摆动是中立属性。属性由所杀善恶属性怪物的数量多少（杀善属性怪物属性转恶，杀恶属性怪物属性转善）和剧情中的重大事件决定，不同属性的主角可操纵与其属性相近的怪物。

3 部分武器合体

ふね必杀刀和风神剑或雷神剑合体出妖刀村正

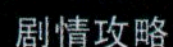
无想村正刀和任何一种邪鬼族怪物合体出妖刀村正

雷神剑和ふね必杀刀和等级 45 的女神族怪物合体出吸血妖刀

风神剑和ふね必杀刀和等级 55 的女神族怪物合体出剑魂丸（最强合体武器）

背景序幕

在真女神 1 代中，由于二十一世纪的人们只顾追求享乐，将道德规范和诸神抛在脑后，从而激怒了神灵。诸神决定将住在地上的人们全部铲除再造一个遵从神的旨意的新兴理想国。但由于无法将所有的人都除去，神便派遣救世主米赛亚前往地上去超脱罪恶的人们并和神所选中的人们一起创造理想国。主角即是这个理想国的市民。



剧情攻略

似曾相识

起床后首先要进入幻想空间作格斗训练，在幻想空间中击败尸鬼即可过关。今天对于主角来说是非常重要的日子，因早上十点要和另一格斗优胜者争夺冠军，胜利后便可获准进入圣教中心。为消除紧张情绪主角到外面闲逛，在一个小房间中有一人告知主角有人在找他，不知为什么主角潜意识中意识到此人叫汉华。占卜屋前被女占卜师叫进去免费占卜，女占卜师说有一位美丽的少女一直存留在主角心中，主角不假思索地便脱口说出了少女的名字——明美，可实际上主角却是与女人生来无缘的。

比武大会

接下来主角选择进入最高难度的幻想空间，这里见到乘轮椅的研究电脑的史蒂芬博士，得到恶魔召唤程序。离开街前往西北的比赛场地，场地外面可见到历代十二位格斗冠军的石像，其中有 1 代主角。和另一地区优胜者的决战开始了，主角的潜意识中又出现了此人的名字——虎啸，在主角的强力攻击下，对手不支倒地，失败后的对手嘴里还不断念叨着只差一步就能进入圣教中心了。

爆炸事件

回到教练处，正当主角和冈本教练庆贺胜利时，从圣教中心来了一位叫明美的美丽少女。少女让主角和她一起追捕引发爆炸事件的花田和目加田。接着，从管制中心来了一位使者，邀主角去管制中心办理进入圣教中心的手续。往东北方由天桥底下穿过可到达管制中心。负责人玛塔女士问主角是否已做好去圣教中心的准备，明美说去圣教中心前要先完成任务，说明情况后玛塔女士借给明美一只地狱魔犬（非常强！），接下来到外面前往西南的斯兰街。斯兰街是有名的黑暗街，通过天桥到西南方角落底部往上一点的位置即可进入。进入斯兰街后要依照地狱魔犬的指示行进，顺着往下的楼梯找到花田。因对圣教不满而研究进入魔界方法的花田正打算用四个土偶打开魔界之门，但实验失败了，自己也被召唤出来的怪物杀死。战胜怪物后捡起土偶回到管制中心，魔犬也归还给玛塔女士。办好手续后见到圣教中心来的男子——汉华。汉华说和主角早就认识了，可能是由于大爆炸的原因主角失去了部分记忆，并说主角的本名是明杰。

冰雪教会

接下来到圣教中心二十一楼的司教房间。司教说主角本是圣教中心的市民，但由于前次的大爆炸丧失了记忆，现在会加倍补偿主角的权利。司教将市民 ID 卡交给主角，又封主角为圣教圣骑士。此时明美离开，又出现一个美丽少女——乡子。乡子见到主角后便说我永远不离开你了，弄得主角莫名其妙。到二十楼的酒吧打听情报，得知圣教中心往外的四条通路分别是——北方拜拉通路、东方乐园、西方圣教会和南方工地，并听到一个通往禁地二十一楼的密码 5261。离开圣教中心去西方的圣教会（中途需在门前输入司教给的密码 0352）。在圣教会市外面往北通过天桥到东北方，到达圣教会后会发现其内部寒冷且充满雾气。在一房间发现作威作福的 BOSS 雪人，主角一行人的平均等级要有十五级以上才有把握战胜，取胜后里面的雪全部消失。离开后去外面西北方的圣教会街，街上可看到西北方角落的大电视屏幕转播新闻，之后从终端电脑瞬间传送回圣教中心（此处因遭怪物破坏需要过一段时间才会恢复正常功能）。

工地除魔

到司教房间回报司教，司教正在表扬主角时忽然有人报告工地有怪物出没。司教便给主角密码 6191 让他去南方工地市。到工地后在西南方的屋子上方有很多红色配蓝色的小格子被一个栅栏围住，中间有一个被像牛的怪物袭击的少女，将怪物打死可救少女一命。接下来到西南方的屋子，此屋子每下一层就要再寻找出口，如此两趟后可到达一个大屋子中，在大屋中有很多黑暗地带，其中有一个全部共五格的十字黑暗地带通路会出现一个隐藏的女魔人，这个女魔人和情节无关，但击败她后会得到强力武器！女魔人出现几率很低且战胜她的平均等级为七十五级以上！在黑暗地带的右上方会遇见魔王地魔，以平均等级二十级战胜后可解救一名工人。

人间乐园

主角经终端电脑传送回圣教中心，在司教的房间见到汉华，汉华告知主角通往圣地之路

乡子

明美

真·女神转生 II

的密码为9103。主角去外面沿东方的通路到乐园。到达后要先打听情报，之后往北穿过森林到西北方角落的屋中见到杰明，此人是乐园的创造者，也是被称为救世主的人。杰明请主角来只是为了夸耀自己所创造的乐园而已。接着在乐园西南方观看了大屏幕，内容是说主角原本是圣教中心市民……回到圣教中心后，主角发现怪物探测器显示附近有怪物踪迹，正在奇怪之时汉华出现，他告诉主角此处被怪物大举入侵不可久留。到司教房间后，司教说圣教中心是不怕这些怪物的，但另外还有一个冒充圣教救世主米赛亚的人在拜拉市到处蛊惑人心，需要主角前去澄清事实。

生离死别

先到圣教会市西北方的大屏幕处看到有关冒牌米赛亚的电视报导，再回到圣教会市北方的通路去拜拉市。到拜拉市后先去西南方的竞技场与冒牌救世主明强决战。一开始主角不是明强的对手，主角的同伴乡子为救主角性命挨中明强一刀而死，乡子临死前恳求主角不要杀明强，因主角与明强是一体同生的？她希望主角和明强都活着。主角选NO后明强便逃跑了，临走时还恶狠狠地说以后再找主角报仇！这时司教出现，对大家宣布主角才是真正的救世主米赛亚！一连串的怪事让主角感觉好像作了一场梦。正打算离开时，一个小孩带来一封信，信是目加田博士写的，说有主角心爱的少女明美的消息，让主角到斯兰街的魔教教会去听取消息。

解救明美

在西南方的斯兰街一楼的魔教教会附近的小房间中，由目加田那儿得到明美的消息，明美因未向司教报告便私自离开圣教中心而被抓起来关在强制收容所。由于强制收容所防备极严，主角须走从圣教中心往拜拉市通路的秘道。进入通道后一开始向左转再直行便可见到一个男人，此人是魔教教徒，他表示很愿意帮助主角去圣教的强制收容所捣乱。经秘道到达地下七层的地底下，此处的上面是工地市，接下来再次与明强开战，战胜后明强再度逃走，主角拾到重要道具火星碎片。这种碎片共有七个，都是插在六本木通往魔界的石柱上的。再往前可看到封有国津神的小庙，要解救国津神需使用解除石化道具ディスト－ン（可在此前下电梯前的通路上取得），解除石化后国津神对主角表示感谢。接着去东南方的大屋，此处可使用三个密码1213、1834、9192（都是从魔教教徒那儿得到的）。将有密码的门打开后救一个小妖精，小妖精可打开牢门进入强制收容所（如未救到小妖精也可搭乘此处往下七楼的电梯通往另一边地上一层的强制收容所）。在强制收容所要和汉华决战，需三十级实力即可战胜汉华。获胜后可救出明美，明美再度伸间。回到圣教会市去道具店购买一些必需品，离开时会得到水星碎片。等到月亮满月时进入舞厅参加满月比舞大会，如基本能力的速度、力量和体力都在12以上就可获冠军得到月之碎片。再回到通路时汉华出现说主角所住的拜拉市已经被魔王无底袋吞下，只有地狱魔犬逃出，于是它再度伸间。

汉华背叛

回到圣教会市到西北方观看大屏幕播放的新闻，内容是原本被圣教最看好的圣教圣骑士汉华背叛圣教！但汉华中途插进演讲说圣教最高掌权者元老院派魔王无底袋将无利用价值的拜拉市吞下！拜拉市本来是作为乐园城市起示范之用，但却出现了冒牌米赛亚等事件使得人心动摇……主角根本不相信，正义一方的圣教怎么可能会与邪恶的魔王无底袋勾结呢？离开后遇到汉华，汉华说自己已找到通向真理之路！并说主角如再助纣为虐必会为天所灭！主角毫不理会，直奔圣教会而去。往东方到底上天桥再到底下来后，由天桥下面钻过去便可到达西北方的圣教会市。圣教会里会看到一个急需募集资金的圣教大教会，主角一次可捐一千元，捐十次便可使圣教会完成。完成后在圣教会的一到三楼打听情报可得知一个神秘人正在作某项研究，另外还有一个人捡到一个人头，正在对此作研究。在三楼明强又向主角袭来，战胜后明强又逃走。三楼可找到一个通往地下六十楼的电梯，下到六十楼后来到新宿，此处会见到捣乱的妖精巴克，巴克受明强指使用妖精药迷惑主角，巴克逃走后明强出现。明美去追明强后只剩主角一人，妖精少女安奴出现，主角提到明强时她会脸红，于是主角猜想她可能是喜欢明强。主角这时已感到身体不适，安奴说可能是中了妖精药。

两情相悦

主角在新宿到处打听解妖精药的方法，药店少女说只有妖精王才知道解除方法。地下二楼见到妖精王，妖精王很乐意帮忙，但只能解除部份药效，需要拿回妖精药才能全部解除。在地下二楼见到明美被明强抓走，接着出新宿到外面东方的迷宫，迷宫中只需主角一人行动即可，此处见到巴克，无论其怎样求饶都要选NO，巴克求饶不成便扔各种暗器袭击主角（真是卑鄙的妖精），此处只有三楼，但二楼以后有许多陷阱，踩中后会掉到一楼二楼，在三楼抓住妖精巴克可取回妖精药。将妖精药交给妖精王，主角的药效可全部解除，此外妖精王还请安奴帮助主角去制服明强。地下三楼再次见到明强和明美，见到主角后明美会突然袭击明强，在安奴的帮助下终于彻底制服明强。明强中了妖精药后忘了以前的事，在得知有一个少女关心他后便爱上了她，安奴因为有了意中人而高兴不已，主角也因找回明美而提起精神，在新宿药店后面的小屋子里可看到明强和安奴过着幸福生活。药店正式营业，可买到各种回复不良状态的道具。走新宿地下三楼以后的通道再往地下可到达赤阪，赤阪是地精灵的国度，在此处外面东方帮助一名挖地的地精灵可得到土星碎片。此处的西北角落有一个国津神的小庙，此时先不要进入，由赤阪往下的楼梯可到六本木。

地下国度

六本木属地人族国度，此处人民因外观和人类不一样而被圣教中心放逐到地下，在地下三楼打听可知他们渴望旧东京的守护神平将门。由地下三楼到另外一个地下一楼，此处可找到智者，他要求主角去拿回平将门的身体六部分。回圣教会市去圣教会街中间入口或下面入口的酒吧打听情报，可看到一个气质高雅的男士，此人就是魔界之王鲁西法！之后去各地的国津神庙，在强制收容所的大屋东南方小庙里拿到身体，在六本木外面西北方小庙拿到左手，在东南方小庙的迷宫要一直进靠边最右的门，此处要先将怪物同伴减少一个，这样可尽快救出小国津神，在将其送到屋子外面后得到左脚。在赤阪外面东南方小庙迷宫四层的小房间中救出国津神巨人（此迷宫共四层，每一层分四部分，注意不要越界），离开时得到右脚。接下来到赤阪西北部小庙迷宫，此迷宫相当复杂，主要难度在于自动强制前进系统，需好好动脑筋设计一下，三楼进小房间选NO，以四十级实力战胜女堕天使，救平津神后取得右手。之后到圣教会市西北方圣教会三楼找捡到人头的男人，以二万元换取平将门的头。到六本木找智者，智者让主角将六个部件送到邪教馆合体，于是去圣教会街将平将门合体。合体后的平将门看起来很凶恶，回六本木从智者那儿知晓还需将其灵魂放回去才行。在六本木外面东南方小庙处有一块岩石，这就是封印天津神的岩户，此处通过四个相互传送的迷宫便可来到一个大迷宫，需将五个天津神都救出，出来后会得到天照大神和智者的谢礼太阳碎片。

通向魔界

接着到圣教会街，此处观看大屏幕电视可得到和汉华有关情报，往南走见到汉华，他说

要去解救工地市水深火热做工到死的苦难同胞们。由工地市西南方的屋子往下走到第二个屋子往东走即可到强制收容所正门。由于听了其他人所说的话，主角也开始相信汉华，在此处劝收容所的人逃跑，但那些人却好像已神志不清……最后汉华判断工地市正中偏北的高塔有问题！上高塔十三楼与魔王恶魔决战，需四十二级实力。接下来在十三楼可见到一个唱歌的魔界妖精，但没有任何反应。离开高塔回圣教会街北方的大屏幕处可看到汉华宣布圣教会中心在工地市强制收容所的种种恶行。到圣教会街幻想制造所选最高等级见史蒂芬博士，博士会将带怪物的数量由六个增加到九个。去圣教会市西北方的圣教会三楼找原先那个作秘密研究的神秘男子，他知道主角也对魔界有兴趣时便给主角一个睡土偶。上三楼往左走可看到两个小房间，走右边到达魔界入口处，将三个土偶放好选 YES 三次，最后选 NO（将原本的舞土偶换成睡土偶，如选错会出现怪物和花田同样下场），成功后可打开魔界之门进入魔界。到魔界后先往西北方到央菲市，在此处的酒吧再次见到魔界之王鲁西法，他告诉主角有能力的话可从魔界的正门六本木进来（圣教会魔界入口是侧门）。接下来购买此处的最强装备，在外面东方的一个小屋里有一个沉睡的天龙……东南方的角落有一个小点，此处可看到魔界妖精的情人，他因失去爱人而日以继夜地拉一些悲伤的曲调，拉得手都断了，如向他告知爱人的下落他会欣喜若狂。主角带他去工地市北方的高塔十三楼解救魔界妖精，之后到西南的屋子下方原本有一个人被地底怪物袭击的地方得到木星碎片（由于魔界妖精被抓入高塔迷惑人的心智，当时大家无法按照自己的思想行动）。

解救汉华

去圣教会街看大屏幕可知圣教会的最高权力者元老院已出面干涉了！回圣教会的摩天大楼，到二十一楼司教房间得密码 2784，到此处酒吧得密码 5261，到二十二楼可见到明美的父母，此二人只是在念念有词地说圣教万岁，并不理会明美。圣教中心的某处有一个天使魔人，要战胜他需九十九等级！不过此人与情节无关。二十二楼输入密码 2784，答复大脸时一律选 NO，在正中央最下方看到汉华变成石头，进入房间后要连续迎战两名大天使，一名大天使长米凯尔，一名冒牌唯一神，以平均四十五级实力可取胜（要带强力怪物和齐全的回复道具）。胜利后见到大天使卡布，卡布说主角和汉华等人是大天使们为了使人类听话而创造出来的救世主，和汉华谈话时圣教会突然出现一个巨大物体，于是主角便出去观看，据说此物乃是魔界的一个魔王的尾巴。接下来到六本木地下三楼去和长老拿取金星碎片，从而收集齐全部七个碎片。到六本木外面六个断掉的柱子处将六个碎片插好，第七个柱子出现，插上第七个碎片后出现魔界正门！

魔界都市

到魔界后往北走去第一个魔界都市伊克，伊克的某处也有一个会出现魔人的地方，战胜魔人的等级为九十九级，但魔人和剧情无关（杀死后会得到强力武器）。进入一个有石柱的房间见到史蒂芬博士，他解释说石柱可记录和传送。之后离开都市去外面西北方的伊克通路，走到头可见到一个魔女，（必须在没有月亮时才能与魔女战斗）战胜等级为五十级。胜利后有四条路可选，先去那库ネツアク通路，出来后到外面东北方进宫殿，在此打听情报后得知满月时进入角落的小房间可与妖魔王决斗，胜利后取得妖魔钥匙。回伊克通路走四条路的第二通路博得ホド，出来后到外面西南方进宫殿，在里面角落的房间与蟒蛇魔女决战，胜利后得蛇女钥匙。回伊克通路走迪菲タイフエレト，在通路底以妖魔和蛇女两把钥匙打开大门，之后可便前往西南方的迪菲市，打听情报后去外面东北方，此处会有魔界之王鲁西法的使者将主角接往鲁西法王城。鲁西法邀主角和他一起去对抗撒旦，原本被天神放逐的大天使撒旦此次将和天神一起来毁灭人间界和魔界！听完鲁西法的话主角又被送回原处，大天使长卡布出现，他将主角带到伊甸园，

善属性结局——伊甸园诞生！

最终抉择

在伊甸园回答汉华的话时选 YES，接着去魔界的迪菲，在外面东北方角落的屋子见到鲁西法，但其实只是天蛇王的变身，战胜后真正的鲁西法出现，他要主角决定是否加入对抗大天使长撒旦的行列（因元大天使长米凯尔已死，撒旦继任为大天使长），主角此时答 NO，鲁西法便恶狠狠让主角到鲁西法王城与之决一死战！之后去西南方天龙沉睡的宫殿，此时天龙便会解开鲁西法的封印苏醒过来！

惊人内幕

主角再去东北方角落的屋子时会被魔王无底袋吸入胃中！胃中只剩拜拉市的斯兰街还未被消化，进入斯兰街见目加田博士，博士道出惊人事实——明美是他的亲生女儿，主角是圣教中心以前的五位救世主实验体中唯一殖入人类卵子的实验体，而这个卵子是取自于明美的，因此主角和明美的关系是母子！并说自己本已死去，只是灵魂要将这个事实讲出来才一直在此等候主角和明美的到来！此处可得到无限 MAG，在外面见到玛塔女士，她因没能看管好拜拉市的人而被元老院命令的魔王无底袋一并吞下。接下来在有许多小格子的地方走到魔王无底袋处，以六十级的实力战胜他。

黎明之前

出来后在原来的地方出现通路，由此往下至少有十五个楼梯，在此以 N 方向地图为准沿最右下最后一个楼梯的路可到西南方的开布拉ゲブラ－，此处有一个房间有主角以前的同伴乡子，她由于挂念主角而无法升天！见到主角后她用全身最后的力量给主角的各项能力都加一点后便升天了。在此向大日如来打听情报，随后回到来此的通路到有十五个楼梯的地方，以 N 方向为准走最左下方的最后第二个楼梯，到地下一楼去一个有十二神将的关卡，以六十五级决战十二神将和一个千手元帅，战胜后由上方出口到碧那市ビナ－。此处东南方角落有一个仙女在洗澡，先拿走她的衣服天女羽衣再回到圣教会市的邪教馆合体出魔王天蛇王（去碧那市和合体出天蛇王与情节无关）。进入碧那市后去里面的一个小房间，如有天蛇王成为怪物同伴就可在此解除天蛇王的诅咒分出地母神和大魔神。

胜利曙光

回到圣教中心到以前决战冒牌唯一神的那一层，有一个地方需输入密码，敲入 3470（先前在圣教中心的酒吧打听的情报）后大天使长撒旦加入，其等级高达九十九级！回到魔界去十二神将关卡前的楼层找到另一个出口，可到魔王マラ－の塔（主角要有基本能力智慧十五点以上才能通过），到四楼走右边的房间可与魔王马车交战，战胜后到鲁西法城，在此门上的狮面掉落后便可打开门去九楼（在六楼可与魔王苍蝇王决斗）与君临魔界的魔王鲁西法决战！决战时要用怪物同伴シウア的特殊攻击天罚てんはつ，此招可伤害鲁西法的现有体力最大值的四分之一！战胜鲁西法后回到伊甸园大天使长撒旦加入地方的摩天大楼去决战最后的敌人？？？（到六本木的幻想制造所选最高等级进入，史蒂芬博士可使怪物最大携带数量由九个增加到十二个）

恶属性结局

——为地底人民找回光明和真理！

答复汉华时选 NO，答复鲁西法时选 YES，鲁西法让主角去鲁西法城，途中要接受魔界之王鲁西法的种种考验……

中立属性结局

——靠自己的力量创造新的理想世界！

答复汉华时选 NO，答复鲁西法时选 YES 途中，鲁西法让主角去鲁西法城，要接受魔界之王鲁西法的种种考验。……鲁西法王城后门上的二个狮面在经过一番讨论后，主角全身发出圣光将这二个狮面变成一个魔界珍贵的金属ヒロイヒカネ……（在六楼可与魔王苍蝇王决斗，打败后可在邪教馆合体出来，成为六十八级，攻击力超强的强力怪物伙伴）打败鲁西法后主角的等级如有九十九级可在邪教馆合体出来成为同伴，回到赤阪，在里面的某一小房间有两个地精灵在打造武器，将金属交给他们后到魔界的任何一个地方闲逛半小时（没有敌人的状态下半小时），回来后即可取得中立属性主角的最强武器平将门决断刀！……打入密码 3470 后大天使长撒旦将主角打落凡间。到六本木决战罪恶破坏之龙九头龙。战胜后在伊甸园打败多位神灵后迎战九十九级的大天使长撒旦。最后决战真正的敌人？？？

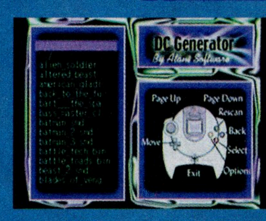


模拟前线 Front EMU

为了给口袋帝国空出页数，GUNDAM在星辰的威逼利诱下不得已去掉了新闻综述栏目(谁要GUNDAM是新人呢)，页数由上期的3页缩减为现在的1页，不过以后如果有好的文章GUNDAM还是会努力扩大自己的地盘。(星辰!记得把欠我的页数还回来!!)

DC模拟器攻略之二——SEGA各机种模拟器

文:=MOP=KYOUI



书接上回，这回我来为大家讲讲DC上面的MD模拟器。DC上的MD模拟器很少，总共有三个，并且有一个是半途而废的模拟器，这个模拟器连模样都没让玩家看到就停止了开发。下面我来逐个为大家进行讲解。

MD模拟器

一、Nginesis

开发者：Tuboo boo(上文提到开发Ngine SNES9x的作者)

目前版本:没有　最新更新:没有

评价：作者从一老早就说很快就会放出来，可是经过N长时间大家谁都没见到这个模拟器，真不知道作者脑子都在想什么。不多说了，一个让人失望的模拟器。希望在遥远的未来能看到这个模拟器。

二、SEGAGEN

开发者:SEGA　目前版本:0.20

最新更新:不明

评价：SEGA官方的模拟器，我想大家一定都见到过了。在以前出过的一张DC的VR战警的盘上附带着N多MD的游戏，运行这张盘上面MD游戏的就是这个模拟器了。它具有完美的声音、完美的速度，可谓DC中最棒的模拟器。(PS:废话，官方的能不好吗)现在市面上还出现了DC上MD的100合一游戏也使用的是这个模拟器，这个模拟器因为以前只是一个附加程序，只要析出就可以使用了，介于版面的原因本人就不在这里公布刻录的方法了，还请大家多多原谅。如果想得到这个模拟器只要去任何游戏店购买2CD的MD模拟器就可以了，盘中附带几乎所有的MD游戏。(星辰:广告?!反对盗版!!)

三、DCGEN

开发者：Atani Software(主页：http://www.atani-software.com/)

目前版本:0.34 最新更新:2001年11月12日



评价：非官方最好的MD模拟器，拥有大量的设定选项和目录扫描功能。最新版本支持了更多的ROM并修复了许多的BUG。不过，这个模拟器的声音模拟一直不是很好，期待着在下一版中改进。

SEGA Master System模拟器

这台8位游戏机在中国很少见，不过它也曾经有过一些经典的游戏如：索尼克、梦幻之星……机器不畅销模拟器自然少的可怜。这个机种的模拟器只有一个，另一个模拟器连图也没有见过就不存在了。

一、SMEG

开发者：Heliophobe(主页：http://www.kenseiden.com/smeg/)

目前版本:0.84 最新更新:2001年10月14日

评价:最出色的SMS模拟器了，速度、声音一流，支持全屏显示。新的版本提高了游戏的兼容性，《噗哟噗哟2》、《Global Gladiators》等游戏可以完美的模拟了，改良了声音、手柄模拟部分的代码;新的版本还改进了显示部分的代码，游戏画面在电视上要比在显示器上看起来更漂亮；另外还增加了记忆最后LOAD的游戏功能，这下就不需要再为找不到刚才玩的游戏而发愁了。总之，这是一个非常好的模拟器，期待会有新版本发布。

二、SMS Plus!

开发者:ss-teven - DevCast

目前版本:Beta 7 最新更新:2001年07月14日

评价:一个无法运行游戏的模拟器，期待会在下一版能够运行游戏。

总而言之，SEGA的主机没有向下兼容的功能另它失去了很多的用户，既然SEGA已经退出家用主机舞台我们就不要再对他指手画脚了，我们会在将来在其他的主机上玩到SEGA的游戏也是一件好事呀。如果下期有机会我会为大家介绍现在DC上大红大紫的FC模拟器，敬请关注。

合金弹头3模拟方法

文:GUNDAM

和《格斗之王2000》几乎同时发布的《合金弹头3》也是一款难得一见射击佳作，它的模拟方法和《格斗之王2000》基本相同，用WinKawaks和MAME都可以很好的模拟，但是对于某些配置稍差或显卡较老的机器在运行这个游戏时会有较为严重的掉帧现象，严重影响游戏的乐趣，所以我们不得不再次把希望寄托在传奇的NEOGEO模拟器NEORAGEX上。在上期的《格斗之王2000完全模拟方法》中已经提到过由于NEORAGEX自2000年就停止开发了，所以对于这些新出的游戏无法顺利地支持，但是我们可以通过修改ROM的办法使游戏也可以在NEORAGEX下很好的运行，下面要给大家介绍的就是合金弹头3的NEORAGEX模拟方法。

首先还是要到各大模拟器站点上去下载3个修改过的rom文件，这几个文件是NEORAGEX模拟的关键，它们分别是:ROM中的P1文件，S1文件和打过补丁的V2文件。

第二步给ROM中的文件改名。由于大家下载的MS3ROM多半是早期的专供Kawaks和MAME模拟的ROM，所以ROM中的文件命名规则和NEORAGEX有所不同，必须要更改为NEORAGEX的格式才能使模拟器认出此ROM。具体方法是把ROM中的文件名统一改为ms3n-xx.rom，xx为文件的标识名如c1,p1等。

第三步用下载的三个文件替换原有的文件，注意文件名必须统一。请对照下面的文件列表，确保你拥有所有文件。

ms3n-c1.rom　ms3n-c2.rom
ms3n-c3.rom　ms3n-c4.rom
ms3n-c5.rom　ms3n-c6.rom
ms3n-c7.rom　ms3n-c8.rom
ms3n-m1.rom　ms3n-p1.rom(用新的P1)
ms3n-p2.rom　ms3n-s1.rom(用新的S1)
ms3n-v1.rom　ms3n-v2.rom(用补过的V2)
ms3n-v3.rom　ms3n-v4.rom

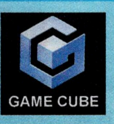
这样修改ROM后，把此ROM放在NEORAGEX所在目录中就可以享受NEORAGEX带来的顺畅感觉了。

如果你想制作一个WinKawaks和NEORAGEX都可以使用的通用ROM，那么你还要在以上做好的ROM中添加一些文件：

将ROM中的p1和v2文件多复制一份(应该都是那些下载的修正过的新文件)，并将它们改名为256-ph1.rom和256-v2.bin，这样做的原因是使新ROM能够符合WinKawaks的标准以便在读取ROM时通过CRC校验。把这两个文件和其它文件打包在一起(注意此时ROM的ZIP文件中总共应有18个文件)，这样这个ROM就能够通用于WinKawaks和NEORAGEX两个模拟器了，你可以根据自己的喜好任意取舍。

GAME游戏榜中榜

TOP 10 月间游戏销量榜 (12.11～1.10)

排名	画面	机种	游戏名	类型	厂商	发售日	评语	销量
1		Playstation 2	机动战士高达 联邦VS.基恩	ACT	BANDAI	2001年12月6日	星辰:高达!我的最爱!!!	44万5513
2		Playstation 2	实况足球5最终版	SPT	KONAMI	2001年12月13日	DRAGON:每天就踢足球了。	21万5161
3		Playstation 2	燃烧战车2	ACT	KONAMI	2001年11月29日	CLOUD:终于集齐所有狗牌了。	20万3575
4		GAME CUBE	任天堂明星大乱斗	ACT	任天堂	2001年11月21日	星辰:好多我喜欢的角色啊!	15万9612
5		GAME BOY ADVANCE	超级玛丽2	ACT	任天堂	2001年12月14日	SHINING:仿佛又回到了少年时分。	14万2469
6		Playstation	勇者斗恶龙4	RPG	ENIX	2001年11月22日	CLOUD:只能玩一遍。	13万7436
7		GAME CUBE	动物森林	ETC	任天堂	2001年12月14日	laser:只适合小孩子玩的东西。	10万1457
8		Playstation 2	桃太郎电铁	TAB	HUDSON	2001年12月13日	DRAGON:不知道日本人为何偏爱此类?	10万8426
9		Playstation 2	真·三国无双2	ACT	光荣	2001年9月20日	laser:我的赵云能力终于练满了。	7万8137
10		Playstation	犬夜叉	RPG	BANDAI	2001年12月1日	SHINING:非死忠勿沾。	7万1377

游戏期待榜

排名	游戏名	机种	厂商	发售日	类型
1	樱花大战4	DC	SEGA	2002年3月预定	AVG+SLG
2	幻想水浒传3	PS2	KONAMI	2002年3月预定	RPG
3	WID ARMS3	PS2	SCE	2002年3月14日	RPG
4	最终幻想XI	PS2	SQUARE	2002年春预定	RPG
5	异度传说	PS2	NAMCO	2002年2月28日	RPG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	28,351
PS2	5036,820
DC	5,842
N64	865
GB	7,668
NGC	247,563
WSC	12,935
GBA	158,479

编辑部本月大事记

CLOUD不幸被感冒病毒侵袭，卧床三日不起，高烧不退，真痛苦也。稍好些后，便拖着沉重的身体来到了工作室，乍闻DRAGON云:“这次期刊上《星神》的攻略就让你来写吧，一定要抓紧时间啊。”CLOUD险些当场晕倒，待清醒些后便抓起手柄开始攻略《星神》。于是乎天昏地暗、飞沙走石、辗转反侧、夜不能寐、死缠烂打、顽抗到底……不数日已眼圈发黑、眼球通红、脸色青绿、皮中肉尽、止有剩骨……一日正不停按键中，忽然昏昏入睡，耳闻身边甚为噪杂，亦不知何事，遂继续深眠。后知情人士告曰:“众人皆发现汝于工作中直接睡着，大惊，均来观看。百唤不醒，真奇事也!”CLOUD呵呵一笑，置之脑后。”



スパロボット大戦 天下机战

Super Robot Wars



自从上期“天下机战”登场之后，星辰收到了很多机战迷的来信，在此非常感谢大家对这个栏目的关心和支持！在信中很多读者给予了这个栏目很高的评价，但是星辰知道在这个栏目里仍然有许许多多不足之处，在以后的栏目里星辰努力做到精益求精。另外，上期提到的有关超级系和真实系的讨论将会在下期的“天下机战”中完结，大家一定要抓紧时间发表自己的意见哟，期待你们的参与。

盖塔 G－1
全高:50 米　重量:330 吨　必杀技:シャイソスパーク
装甲:B 运动性:C＋ 地形适应:SS 武器:A＋ 综合:S

盖塔－1
全高:38 米　重量:220 吨　必杀技:ゲッタ－ビ－ム
装甲:C 运动性:C　地形适应:SS 武器:B 综合:A

天下机战

机战英雄榜第二弹

盖塔机器人

机师&机体

如果说铁甲万能侠是超级机器人的前辈，那么盖塔就是合体机器人的鼻祖。在超级机器人大战系列中盖塔的主角地位毫不逊色于万能侠系，在机体能力上反而更胜一筹，盖塔和万能侠也是唯一的在所有超级机器人大战游戏中都有登场的超级系机体。盖塔机器人由 3 架飞行器合体而成，根据合体的顺序不同分成 3 架机体以分别适应不同的战斗需要。盖塔 1 号机适用于空战，2 号机用于陆战，3 号机用于海战，因此盖塔的地形适应能力是所有机体中最好的，特别是 3 号机傲视群雄的海战能力更是其他机体所不能比的。盖塔 2 号机拥有超级系中极为罕见的分身能力，并且还可以潜入地下无视攻击和地形影响作快速移动，这点可以使它毫无顾忌地深入敌阵直接攻击敌 BOSS，经常可以起到奇兵的作用。在游戏中通常作为主力的 1 号机，由于拥有威力超群的必杀技，所以经常成为 BOSS 的噩梦，在强化了装甲和 EN 之后对付杂兵系也是无往而不利。真盖塔在所有的机器人中就是一个神化般的存在：类似生物的自我增殖能力，恶魔般强横的攻击力，自动回复 HP，优秀的运动性，这一切足以使它成为超级机器人的 No. 1。大家应该还记得每次大战中当流龙马驾驶真盖塔的时候都会说的一句话：“注意！盖塔能量值高得异常！”这也许是对真盖塔威力的最好诠释吧。当然，盖塔也并不是毫无缺点，它的大威力必杀技需要较高的气力才能使用，这一点也是几乎所有超级系机体都无法逃避的现实。

盖塔由 3 名机师驾驶，所以精神齐全而且够用，这一点在对付 BOSS 时尤为重要。作为主力机师的流龙马拥有超强的格斗能力，在所有超级系机师中亦可以排进三甲行列。这样的强力组合在整个游戏中可谓绝无仅有：面对超级系有毫不示弱的攻击力，面对真实系更有必中＋必闪＋热血＋幸运＋努力的梦幻组合精神。总之就一个字“超强”！！！（众人：明明是两个字！）

STORY

自远古时代就潜藏在地下妄图征服世界的恐龙帝国凭借着盖塔射线的神秘力量而复活，察觉到危机的早乙女博士将原本用于宇宙开发的盖塔机器人加以改造并召集了流龙马、神隼人和巴武藏 3 人组成了盖塔队来对抗凶恶的恐龙帝国。龙马等人驾驶着由盖塔射线驱动的巨型机器人和恐龙帝国的机械兽们展开了激烈的战斗。在最后的决战中，巴武藏为了让同伴赢得最后的胜利毅然驾驶着盖塔 1 号机冲入敌阵自爆，与敌 BOSS 同归于尽！！接替武藏遗志的是一个名叫车弁庆的棒球少年，此时盖塔队也换乘了早乙女研究所利用最新的盖塔线技术制造的能量比旧盖塔强大 10 倍的新型盖塔机器人——盖塔・龙（盖塔 G），而此时的敌人亦不再是恐龙帝国，而是更为强大的百鬼帝国，双方随之展开了又一场旷日持久的战争。在决战到来前，神隼人不幸被敌人俘虏使得盖塔队又一次陷入苦战，幸好最后神隼人成功逃脱，在盖塔队众人的合力下终于消灭了强大的百鬼帝国。但是战争还没有结束，恐龙帝国的残党借助北极帝国强大的军事实力再次威胁世界和平，一场大战之后联合国军损失惨重，盖塔队也因此陷入了空前的危机：大敌当前居然没有一架可以使用的战斗机器人！万般无奈之下神隼人决定再次起用沈睡在早乙女研究所废墟中的旧盖塔，但是令人担心的是旧盖塔曾进行盖塔能量增幅的实验并发生了能量失控的事件而导致实验失败，并且由于过分凝聚的盖塔能量，竟使盖塔由纯机器人变成了类似生物的“真盖塔”，以外形到内部结构都发生了异变……面对迫在眉睫的危机，原本已隐居深山的流龙马挺身而出，和神隼人一起驾驶着未经过测试的真盖塔升空作战，真盖塔那如同魔鬼般的实力不仅令敌人大为惊异，就连身为驾驶员的流龙马也从心底产生了恐怖感。真盖塔那可以将生物、机械、全部吸收、融合的恐怖能力瞬间消灭了所有的敌人，自己也向火星飞去成为了传说中的魔神……

机战兵器谱

盖塔光线的秘密



▲谁也逃脱不了由盖塔胸前增幅炉所泻漏出来的光线的攻击。

盖塔射线是神秘的宇宙射线，它可以促进哺乳动物的进化并且对人体无害。如果能够活用盖塔射线的能量，那将是比原子能更加强大的能源。但是，盖塔射线还有太多的未知因素，如果控制不好则会产生严重的后果。暴走的盖塔射线可以在一瞬间将生物吹飞并且结晶成为无机物。而且盖塔射线并不是普通的能量这么简单，它自身好像拥有生命的意志。由不知何时就会暴走的盖塔射线所驱动的盖塔机器人同其它超级机器人一样，具有神秘的超级能量，难道是越神秘的物质就越能引发强大的力量？



▲真盖塔全力发射出来的闪光太阳弹拥有比太阳更高的能量。

是神？还是机械？

真盖塔是吸收了盖塔射线的神秘能量之后产生的最终兵器。它拥有生物般自我修复自我增殖的能力，与其说它是机器人，倒不如说它是巨大的生体兵器，它那巨大的能量令身为驾驶员的流龙马都深感恐惧。真盖塔手持巨大的战斧，可以瞬间移动数百公里，更可以轻易发动威力远超核爆的攻击。它那占据压倒性优势的能量足以成为超级机器人的王者，它究竟是神还是机械？

首办周边

关于盖塔的首办虽然没有像高达那么多，但是也不乏精品出现。右边的真盖塔首办全高10cm，制作非常精细，特别是手持大斧的造型极有气势。下面的盖塔首办就更加令人惊异，设计者居然可以将史上最不合理组合变形机体盖塔用模型手法真实再现，简直就是鬼斧神工。该模型由独立的三架机体组成，可以依次组合成盖塔1、2、3号机，像变形金刚一样。

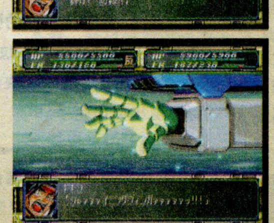




日语角



这期 CLOUD 将为大家讲解一下多蒙帅哥的经典招式——光明之指（Shining finger），多蒙可是星辰“爱用”的机体，每次一提到多蒙和他驾驶的 G 高达，星辰至少都会先口沫横飞半小时，再模仿他的架势演练上几下，否则什么事都做不好了。多蒙所说的实际上是他在动画片里出招时的台词，日文原文为“俺(o re)の(no)こ(ko)の(no)手(te)が(ga)光(hi ka)つて(te)う(u)な(na)る(ru)！お(o)前(ma e)を(wo)倒(ta o)せ(se)と(to)辉(ka ga ya)き(ki)叫(sa ke)ぶ(bu)つ！！碎(ku da)け(ke)！必(hi)杀(sa ci)！！シヤ(xia)アアアイ(yi)ニ(ni)ン(ng)グ(gu)フィン(fin)ガ(ga)アアアアアツ！！！”翻译成中文的话应该是：“我的手在烁烁放光！在一片光辉中大声呼唤我来打倒你！！粉碎吧！必杀！！‘瞎啊啊啊拧鼓芬嘎啊啊啊（其实这里的发音应该是 finger 的 fin，可 CLOUD 想了一个下午也没有找到更合适的中文发音，只好用“芬”来代替了）’！！！”



“俺”是“我”的意思。“この”是“这个”的意思。“手”就不用说了吧。“光つて”则表示一种进行时，和“うなる”两个动词并列表示：一边“发着光”，一边“发出轰鸣声”。“お前”是“你”的俗称，不太礼貌，态度较强横。“倒せ”是动词，“打倒”的意思，也是这句话的主要成份。“辉き”就是“光辉”。“叫ぶ”也是动词，表“叫喊”之意。



真盖塔－1
超级魔神

全高：55 米　重量：290 吨　必杀技：ストナサンシャイソ
装甲：A 运动性：A 地形适应：SS 武器：SS 综合：SS

超级机器人大战Impact 前瞻报道之一

首先要告诉大家一个好消息，PS2 上的机战最新作《超级机器人大战 Impact》已经决定发售日了——3 月 28 日，屈指算来也就只有两个月左右的时间了，大家要抓紧时间存钱哟！在游戏发售之前，星辰每期都会为大家带来最新的有关 Impact 的报道，如果想第一时间了解有关 Impact 的情报请记得锁定天下机战栏目。（上帝保佑眼镜厂不要延期，不然星辰大话说在前面可不好收场了……）

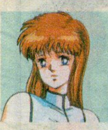
在上期的游戏介绍中提到了 PS2 版超级机器人大战中新加入了从没有在家用机上登过场的《铁甲机械人克罗诺斯大逆袭》、《破邪大星ダンガイオー（弹劾凰）》、《忍者战士飞影》和《机动战舰 nadesico》四部作品，这里面除了机动战舰是在机战 A 中登场的之外，其它三部作品都是 WS 上的机战 compect 中的主力机体。相信大家对于这几部作品还不是十分熟悉吧？OK！本期要为大家介绍的就是《破邪大星弹劾凰》，READY?GO!



简 介

《破邪大星弹劾凰》是一部 OVA 动画，一共 3 卷，于 1987 年发售。与其同期上映的机器人动画还有《逆袭的夏亚》、《机动战士 ZZ 高达》和《机动警察》等。动画的导演是平野俊弘，机体设定则由大家熟悉的河森正治担当，男主角的配音由著名声优神谷明担任，他曾经为流龙马、ひびき光、龙崎一矢等著名角色配过音，可算是机战中的常客了。值得一提的是，该动画的主题曲可能比动画本身更加有名，主题曲名叫《CROSS FIGHT！》，由渡边宙明作曲，演唱者为水木一郎和崛江美都子，这两人是超级机器人动画歌曲的天皇级人物，几乎有过半的超级机器人动画歌曲都是由他们演唱的，因此这两人的合作被称为是动画界最强超豪华组合！在日本每年都会举办一次"钢之魂"的演唱会，就如同演唱会的名字一样，在这上面所唱的歌曲都是大家熟悉的机器人动画歌曲，《CROSS FIGHT！》这首歌就曾经多次在钢之魂上演出，由此可见这首歌的受欢迎程度，因此在大家观看这部动画时一定要记得听一下这首热血沸腾的《CROSS FIGHT！》。另外，水木一郎和崛江美都子还在第 1 卷中为两个反面角色（ヨルド 和ディラ）客串配音，大家可以留意一下。

弹劾凰小队



ミア・アリス（米亚・阿莉思）

弹劾凰小队的队长。生于地球上的日本女孩子。搭乘部份为头部。讨厌战争，但为了保护自身又不得不投身于战斗中。依靠自身的精神力使弹劾凰能够使用变幻莫测的具有超绝力量的攻击，然而本人却无法自由控制这种力量。

ロール・クラン（罗鲁・库拉恩）



虽然弹劾凰小队的队长是米亚，但是合体后的弹劾凰却由队伍中唯一的男性罗鲁来操纵，这在合体机器人动画中是十分少见的现象。他搭乘部份为身体。平时性格较软弱，但合体后性格突变为热血汉。飞奔时全身被精神力所包围，身体冲击具有粉碎一切的破坏力。



ランバ・ノム（兰巴・那姆）

爱哭的女孩子，身份是行星利利斯的公主。在星球遭宇宙海贼袭击时逃离，后被塔萨博士收容。搭乘部份为双臂。她具有手指发出粒子束的特殊能力。

パイ・サンダー（帕伊・桑达）



搭乘部份为脚部。具有徒手将机器人击破的能力。褐色的肌肤，相当好战的性格。是バンカ－的支配者——卡里莫斯大船长的女儿。本名为巴莉阿丝。

STORY

第一卷

不经意间睁开双眼的少女，眼前是疯狂袭来的机器人。紧接着，机器人被闪光所包围的少年粉碎。他的名字是罗鲁・库拉恩。女孩的名字是米亚・阿莉思。二人除了自己的名字外没有其他的任何记忆。逃亡过程中，又遇到了手指能发出粒子波的兰巴・那姆和徒手击倒机器人的帕伊・桑达。

基地到处都是机器人。罗鲁和兰巴已经筋疲力尽，米亚虽想帮忙，但却不了解自己有什么力量。然而在机器人开枪射击之际，米亚的力量得以释放。在强大的力量面前，所有的机器人顷刻间灰飞烟灭。在基地爆炸的同时，4 人乘上机体顺利脱出。

4 人抵达塔萨博士那里后，了解到自己是被博士制作出来的并将被卖给宇宙海贼班卡。经过一场大战后的米亚恢复了一点点记忆——自己是在地球上的日本出生的……另外，由于博士的副官基鲁・巴古对有关米亚记忆恢复的逼问，米亚也终于知晓了自己的记忆曾受过处理，自己并不是被制造出来的。通过心灵感应，大家一致确信自己不是人造人，于是一行人又从博士那里逃出。

4 人决定前往米亚的故乡——地球。万般无奈的博士只好将基鲁卖给班卡。基鲁将自己卖给班卡的卡里莫斯大船长，并奉命开始向反叛的 4 人发动讨伐，他决定先前往地球埋伏起来等待米亚等人到来。

基鲁提前飞抵地球，驾驶着巨大的机器人——布拉迪，开始破坏城镇街道。

帕伊在与博士部下的战斗中恢复记忆——自己是卡里莫斯大船长的女儿。于是帕伊决定回到父亲身边，但是卡里莫斯不肯原谅曾经背叛自己的女儿，还命令帕伊杀死罗鲁。帕伊的内心产生动摇，最后还是决定背叛父亲。

米亚和兰巴迫使塔萨博士一同寻找帕伊。4 人汇合后在博士飞船的保护下，向着地球飞去。

地球上的一场大战无法避免，在基鲁凶猛的攻击面前四人合体组成了无敌的机器人弹劾凰，罗鲁释放了自己全部的战斗本能变成了一个热血的斗士，最后在米亚的强大精神力支援下终于战胜了布拉迪，濒死的基鲁推开了救援之手和布拉迪一起爆炸。

激战过后的 4 人决心在一起继续作战，由于塔萨博士的加入，新的弹劾凰小队诞生了。

第 2 卷

弹劾凰小队潜入被白雪覆盖的星球执行任务。尽管在博士身边全无杂念地认真训练，但米亚还是无法自由操纵自己的精神力。兰巴要求博士快点带她回自己的星球，博士却只是作敷衍。

这时，3 架飞行物降临星球。4 人前往调查，发现了已经被烧毁的机



体，紧接着他们遭到突然袭击。袭击者一共有3个人，其中还有一个女性。战斗中，当兰巴看到攻击米亚的女人的面容时一下子恢复了记忆。那个女人曾经是兰巴的朋友，但是现在却像不认识一样仍然向兰巴发动攻击。将来袭的3人击退后，兰巴却制止了打算追击的罗鲁他们。

原来兰巴是行星利利斯的公主。在遭到宇宙海贼袭击之时，最后陪伴兰巴的侍女正是那个女人——夏扎拉。兰巴以为夏扎拉也失去了记忆，打算去解救她。而米亚和帕伊却听到了夏扎拉发自内心的声音——"我要杀了你，兰巴公主！"

兰巴不顾众人的劝说只身冒着风雪前去找寻夏扎拉，结果却受到攻击而被捕。当她清醒时，出现在眼前的人正是夏扎拉。面对兰巴对往事的怀念，夏扎拉却冷冷地说自己并未失去记忆。

兰巴向夏扎拉询问对自己憎恨的理由，原来兰巴的父亲作为国王本应与外敌作彻底的抗战，但却突然间把星球直接交给了侵略者班卡，结果导致星球遭到宇宙海贼的疯狂掠夺和杀戮，最后星球和人民一同爆炸毁灭。因此怀着对背叛王族的刻骨仇恨的夏扎拉决定彻底根除王室血脉。

为了抓住弹劾凰小队的其它成员夏扎拉装作从敌人那里逃出的样子进入塔萨博士的飞船，但是米亚已经洞悉了她的阴谋，于是米亚建议博士佯装受骗以便将计就计。在途中刚要发动攻势的夏扎拉却被帕伊抢先一步击中敌舰，米亚乘机救出了兰巴。

眼看阴谋败露的夏扎拉合体成为巨大的机器人，米亚他们也合体变成弹劾凰。夏扎拉怀着怒火和怨念向弹劾凰疯狂攻击。由于兰巴内心的动摇使得弹劾凰无法发挥全部的力量，在战斗中弹劾凰被击落坠向地面，听着同伴的悲鸣，兰巴的内心终于苏醒，决定为了已死的人们和同患难的大家努力奋战。弹劾凰回复了本来的力量，由兰巴控制的手臂旋转着贯穿了夏扎拉所乘的阿伊扎姆。获胜后兰巴失声痛哭，大家的心情也非常沉重。

第3卷

弹劾凰到达行星拉特夏。为了支援抵抗军，他们与班卡的机器人展开对决。这里是罗鲁的故乡。然而，敌驾驶员的一席话却使得罗鲁的内心发生动摇，弹劾凰败北。

罗鲁向大家坦白自己不想战斗，之后便只身去和抵抗军接触。以前的同伴对罗鲁态度冷淡，说是由于曾是英雄的罗鲁的脱逃使得抵抗军士气涣散以至溃不成军。在大家的非难下佣兵斯凯鲁伸出援助之手，提出要帮助罗鲁潜入班卡的要塞，打算找回全部记忆的罗鲁决定和他一同行动。

面对帕伊对罗鲁的非词，塔萨博士道出了罗鲁的身世之谜——罗鲁曾因抵抗军同伴的背叛而被残忍地杀害。单纯的罗鲁无法从打击中解脱出来，陷入了死亡的恐怖中。

潜入要塞内部的罗鲁和斯凯鲁寻找被捕的同伴，眼前看到的却是同伴的尸体。本应已经死去的同伴——弗拉秀、巴斯特在罗鲁的面前突然现身，在激斗中斯凯鲁的假面一分为二，露出了真实的面孔——基鲁。罗鲁被捕，然而记忆却完全恢复——弗拉秀、巴斯特正是以前杀死自己的凶手……

米亚前去要塞营救罗鲁，但是基鲁却以罗鲁的生命作要挟，危机之时罗鲁燃起复仇的火焰战胜了恐怖一举将基鲁击倒。

最终激战极为壮烈——博士为拯救众人而与船共亡，弹劾凰力量超极限发挥而爆炸，基鲁虽被击败却因毁掉了弹劾凰而受到嘉奖……

寂静的宇宙……

机械碎片中，4个年轻人在各自的驾驶舱里静静地睡着，享受着短暂的安宁。然而，战斗并没有结束……

about 弹劾凰



合体：弹劾凰和超兽机神一样由四架机体合体而成，合体时的口令是"クロスファイト！ダンガイオ——！！"(CROSS FIGHT! 弹劾凰！！！)，在合体之时，驾驶员的精神力必须保持一致，否则就会合体失败，这一点和超电磁合体比较相像。

武器：弹劾凰的最终武器名为"サイキック斩"(精神力斩)，首先释放"サイキックウェーブ"(精神力波)将敌人的动作封印起来，然后高速接近使用"ダンガイソード"(弹劾凰之剑)进行一刀两断的打击。另外弹劾凰还具有许多通常攻击如"ダンガイビーム"(弹劾凰光线)、"ブーストナックル"(boost knuckle)、"スパイラルナックル"(spiral knuckle)等。

推测能力：弹劾凰是标准的超级系机器人，因此运动性不会很高，HP和装甲应该比较优秀，推断HP应在5000以上。武器以格斗系为主，主驾驶员罗鲁应具有必中、热血、气合等超级系机师必备精神，由于有四人份的精神，所以诸如努力、幸运、加速等辅助精神应该不会缺少。最终必杀技精神力斩攻击力应在4000以上。

文/星辰&SHINING



天下机战

ALL OF THE WORLD

ALL 纵横四海

责编/LASER

从读者来信上看，大家对“三国的真相”系列一直是存在着很大的争议。有的读者便提出了“你说是真相就是真相吗?”的疑问，其实非天工作室的本意也不在立自己为权威，他们只不过是从一个新鲜的角度上来解析“三国的真相”。如果这样来理解，相信大家在看这个系列的时候会有趣的多。临近岁尾在一个朋友的婚礼上，laser 见到了非天的主创——赤军，就今后文章的走向与读者们的看法和他进行了一段时间的探讨。赤军表示，将逐渐改变创作思路，将文章变得更加有趣耐看。就让我们等待吧，因为我们没有理由不相信赤军，不相信非天工作室。 ——laser

三国的真相

析真辨伪谈赤壁(下)

文/非天工作室

《三国演义》第四十五回“三江口曹操折兵，群英会蒋干中计”，是赤壁大战中的重头戏，尤其后半段“群英会”，还被搬上京剧舞台，成为长盛不衰的名剧。剧中的蒋干是丑角，又称小花脸或者三花脸，要在鼻梁上描一块白粉。这个人物的特点是极端愚蠢，但还自作聪明。蒋干主动向曹操请缨，往东吴说周瑜来降，结果不但没能成功，反而带回了周瑜伪造的信件，使曹操中了诈降计，杀了水军都督蔡瑁和张允。

历史上的蒋干可没这么难看，也未必有这么傻。他是九江名士，字子翼，史称“有仪容，以才辩见称，独步江淮之间，莫与为对”，也就是说长得还满英俊的，口才也很好，善于辩论，罕逢敌手。蒋干确实往江东说过周瑜，但史书上没提具体时间，未必是在赤壁鏖战的紧要关头，并且也不是毛遂自荐的，而是曹操“闻瑜年少有美才，谓可游说动也”，下令派去的。蒋干得令，“布衣葛巾”，打扮得很潇洒，假装因为私事往见周瑜。他并非如演义上说的，和周瑜“同窗交契”，而且两个人一在荆州，一在扬州(周瑜是庐江郡舒县人)，也不同乡，因为名声大，周瑜亲自出府迎接。两人的对话，演义基本照抄史书，惟一不同的是，周瑜没有马上开“群英会”，而是借口有重要公务，先晾了蒋干三天(先去做准备了吧，哈哈)，然后才“请干与周观营中，行视仓库军资器杖”，又“示之侍者服饰珍玩之物”，那意思是：“你看，我拽吧。这里待遇那么好，我怎么可能跳槽呢?”“丈夫处世，遇知己之主，外托君臣之义，内结骨肉之恩”云云，那段著名的话，就是这时候讲的。

蒋干明知挖角任务完不成了，但是风度仍在，“但笑，终无所言”。回去以后，对曹操“称(周)瑜雅量高致，非言辞所间”。偷书信什么的情节，那都是演义虚构的。史书上并没有记载蔡瑁、张允是曹操的水军都督，也没写他们怎么死的。蔡瑁是刘表的小舅子，张允是刘表的外甥，他们在刘表死后，排挤刘琦，拥立刘琮。曹操南下，蒯越、韩嵩和傅巽劝刘琮降曹，史书上没有记载蔡、张的态度，也没有说明他们此后的下场——“蒯越等侯者十五人。(蒯)越为光禄勋；(韩)嵩，大鸿胪；(邓)羲，侍中；(刘)先，尚书令；其余多至大官。”大概他们在那十五个侯爵，或者“多至大官”的“其余”里面吧。

再讲点有趣的，史书记载，一百五十年后又有一个家伙名叫蒋干，乃是东晋十六国时武勇无双仿佛吕布、缔造冉魏的冉闵麾下大将，最后还受封大将军。冉魏一代而亡，这个蒋干或者战死了，或者被砍了，或者投降东晋了，史载不详。

拉回来再说三国，第四十六回“用奇谋孔明借箭，献密计黄盖受刑。”“草船借箭”咱们已经说过了，纯属虚构，而“苦肉计”其实也是子虚乌有的。史书上只说：“(周)瑜部将黄盖曰：‘今寇众我寡，难与持久。然观操军船舰首尾相接，可烧而走也。’”于是定下了诈降计——这倒是实有其事。

突然想起前些天看到一篇报导，说某处几名小学生，看到语文课本上的《赤壁大战》一文，心生疑窦：“火烧战船明明是周瑜和诸葛亮定下的，怎么变成黄盖出的主意?而且，整场战役，怎么诸葛亮都没有出场?”诸葛亮确实没有出场，那篇课文是根据《资治通鉴》上的记述改写的，是历史而非演义。小学生没有看过正史，产生这种疑问很可以理解，但可笑的是，他们去问老师，老师除了夸奖他们有独立思考的精神和能力外，也是一头雾水——起码应该懂得回去翻翻书吧，这什么老师啊!

好，该阚泽献诈降书了，这段描写得尤其精彩，阚泽此人，虽然出场重头戏仅此一段，但其胆略智谋，跃然纸上。历史上的诈降书是谁献的，完全没有记载，也说不定根本没有这样一位信使，是两军阵前捆在箭上射入曹营的。阚泽字德润，是江东有名的大儒，精通礼仪，在东吴做到中书令，也是一等一的大官。他学问是很好的，是否象演义中所写那么有胆识，可就谁都不清楚了。

蒋干二过江东，请来了庞统献上连环计。这里就编得有点可笑，连周瑜都装模作样，又不去接他，又给他脸色看，完了还把他送去西山庵中软禁，可是曹操倒一听他说：“某前日空往东吴，未得成功，深怀惭愧。今愿舍身再往，务得实信，回报丞相。”就立刻“大喜，即时令蒋干上船。”曹操年纪大了，健忘吧，把这小花脸前两天做的“好事”都已经忘到爪哇国去了?还是京剧中编得靠谱，曹操本待不理，是蒋干一心立功，苦苦哀求，曹操才勉强应允。

第四十八回“宴长江曹操赋诗，锁战船北军用武”，大战的序幕，开始紧锣密鼓地展开了。这里凸现出罗贯中的杀人手法，翻看史书，此人无用，此人结果不详，既然情节需要，就干脆一刀干掉。演义上说曹操横槊赋诗，刺死了扬州刺史刘馥。其实刘馥是病死的，可惜他死的时候不对，正好是建安十三年，也就是赤壁之战那一年……罗贯中不拿他祭刀才奇怪哪。接着，两军再次接触战，袁绍降将焦触、张南又被作者随手砍掉。

第四十九回“七星坛诸葛祭风，三江口周瑜纵火”，大战终于正式爆发了。诸葛亮借东风，大家都明白那是小说家言，历史上不可能有那么一回事，也就不用多说了。战争的过程，除去曹操未必败得有那么惨，其它虚构的情节不多，还算蛮写实的。这里咱们添一个有趣的插曲——

这章结尾说黄盖被张辽射翻落水，生死不知，留个悬念。下章开头乃叙述：“韩当冒烟突火来攻水寨，忽听得士卒报道：‘后

梢舵上一人，高叫将军表字。'韩当细听，但闻高叫：'义公救我？'当曰：'此黄公覆也！'急教救起。见黄盖负箭着伤，咬出箭杆，箭头陷在肉内。韩当急为脱去湿衣，用刀剜出箭头，扯旗束之，脱自己战袍与黄盖穿了，先令别船送回大寨医治。"这段故事来源于裴疏引的一段《吴书》："赤壁之役，盖为流矢所中，时寒堕水，为吴军人所得，不知其盖也，置厕床中。盖自强以一声呼韩当，当闻之，曰：'此公覆声也。'向之垂涕，解易其衣，遂以得生。"注意，这个"厕"是"侧"意，并不是说把黄盖放在尿池里……

就是这一章——第五十回"诸葛亮智算华容，关云长义释曹操"，虚构可大发了，几乎百分之九十以上的文字，都是演义作者的文学创作，而和历史挨不上边。曹操是怎样从败仗中逃得性命的，史书上只引用了《山阳公载记》中一段不大靠谱的记载——因为这本书认为曹军战船是被刘备烧掉的，而不是周瑜——书上说："公（指曹操）船舰为备所烧，引军从华容道步归，遇泥泞，道不通，天又大风，悉使羸兵负草填之，骑乃得过。羸兵为人马所蹈藉，陷泥中，死者甚众。军既得出，公大喜，诸将问之，公曰：'刘备，吾俦也。但得计少晚；向使早放火，吾徒无类矣。'（刘）备寻亦放火，而无所及。"

就算按这本书上说的，也没有诸葛亮设计多路埋伏，想要捉拿曹操的故事。确实是个故事，仔细想想看，就会发觉它很不合情理。既然可以三段埋伏，干嘛不把关、张、赵都埋伏在一起，或者干脆堵住前面的道路（不是说路途很险要吗？），那样曹操不就死定啦？明明知道关羽会放了曹操，又干嘛要派他设最后一路埋伏？演义中给出的答案非常可笑——"孔明曰：'亮夜观乾象，操贼未合身亡。留这人情，教云长做了，亦是美事。'"刘备还高兴哪，说："'先生神算，世所罕及。'"我要是刘备，就一脚踹过去："汝这妖人，莫非是曹贼的奸细？！"

有些朋友热爱诸葛亮，要给他圆谎。其实大可不必，这是小说虚构的情节，作者就那种玄之又玄的理由，你偏要使其合理化，有什么意义？这些朋友认为，曹操若亡，则北方必大乱，孙权就可趁胜追击，尽吞胜利果实，刘备就没有发展机会了，所以诸葛亮一定要把曹操放跑。

这是一厢情愿的想法，东吴水军厉害，但是缺乏战马，北上平原作战的能力极差，这也就是后来为什么孙权数次亲征合肥，再往后陆逊和诸葛瑾也屡次北伐，却最好的结果也不过安全退回的主要原因。并且东吴诸将也缺乏平原作战的经验，比起半辈子纵横河北、淮东的刘备来，肯定要差得远了。当时周瑜有三万或五万人，估计全吴可调动的兵马也就这个数，而刘备合了刘琦，也有两三万，实力差距不大。一起争夺中原，正未知鹿死谁手呢。

何况，曹操若是死了，荆州降曹的诸郡，铁定跟刘备，而不是孙权——那是世仇啊。北边呢？中原基本统一，而且曹操多以宗族为大将，什么曹仁、曹洪、夏侯惇、夏侯渊，外姓将领可能离心，他们是不会反叛的，一定联合起来，南下报仇。就算诸子争夺继承权（也就曹丕、曹植、曹彰三个有这种能力），但想想看，袁绍死了以后，他几个儿子乱斗，连曹操都要费几年功夫才能全部平定河北，何况诸大一个中原。孙权、刘备抢着北上，谁能最后获得胜利，变数很大，这个险有什么不敢冒的？

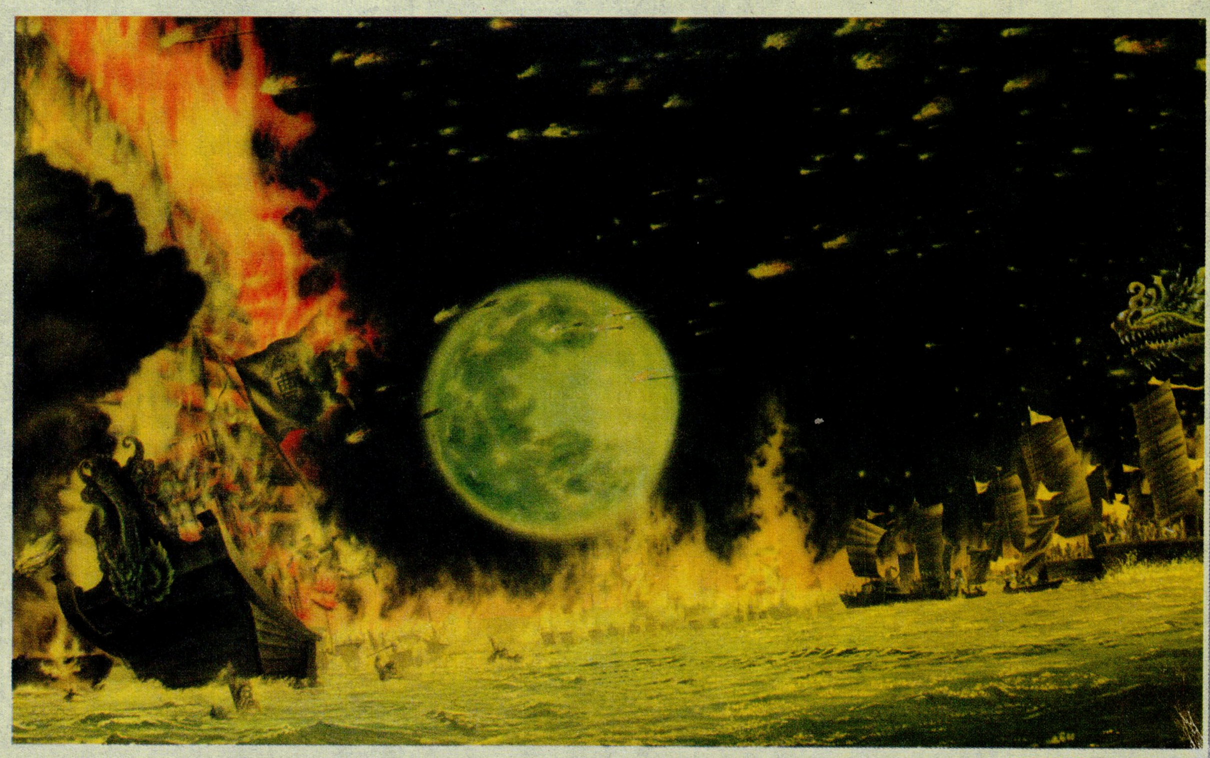


刘备一辈子和曹操斗，就怕曹操，别人他哪里放在眼里？若说刘备同意这种假说，为怕孙权坐大而放了曹操，更是没有可能。罗贯中为了描写关羽的义气，才虚构了这一段情节出来，何必去圆谎呢？根据这一段情节，倒是诞生了著名的益智游戏"华容道"，恐怕连作者也始料不及吧。



赤壁之战史书记载不详，并且疑点很多，但它是我国历史上著名的以少胜多的战役，是没有错的。周瑜的雅量高致，善于用兵，遂一时威震天下，曹操、刘备、孙权三个都有点害怕。史载，某次孙权送刘备回荆州，分手的时候欢宴痛饮，等到张昭、鲁肃等陪客都离开了，只胜这哥儿俩一对枭雄，谈起周瑜，刘备突然叹气说："公瑾文武筹略，万人之英，顾其器量广大，恐不久为人臣耳。"竟然进谗言说周瑜功高震主，恐怕要造反。幸亏周瑜死得早，孙权自己还没来得及起疑心，否则公瑾的下场还不定怎样呢！

对于赤壁之战，曹操看起来是很窝火的，他一辈子胜仗无数，败仗也有一些，从来就不隐晦，光明磊落大丈夫气概，只有对这场仗，总羞得说不出口。后来他写信给孙权，谈到这一仗，说："赤壁之役，值有疾病，孤烧船自退，横使周瑜虚获此名。"轻轻地想把败仗一笔带过。从这个侧面，也可以看出周瑜这一仗打得有多漂亮了！（完）





责编/laser

凄冷的月光之下，陡峭的山崖顶端，傲然矗立着一位骑六脚战马、着银盔银甲、手持异样金属的魔神。他以迅雷不及掩耳之势从山顶冲下，瞬间将其眼前的魔物分尸……相信熟悉《最终幻想》系列的朋友已经心领神会了。没错，这招就是一击必杀的"斩铁剑"，而这位魔神便是北欧神话传说中最著名的人物——奥丁。

不仅是《最终幻想》系列，许多游戏的制作人为了使自己制作的游戏更加有内涵而将许多神话传说中的人物形象重塑于游戏之中。这不仅使我们在玩游戏时更加投入，也让我们增长了不少关于各国神话的知识（笔者就因想看该隐的故事而到处找《圣经》）。如果你对神话传说感兴趣，如果你喜欢游戏中的魔神，那就请你和我一起走进这魔神的世界，在下带各位认识一下游戏中常见的魔神！

在所有的神话传说之中，要数北欧神话结构最为严谨，故事最为慎密。笔者最游戏北欧神话中的那种悲壮的气氛，维京海盗那种近乎野蛮的勇敢更是令人热血沸腾。加之我们的开篇人物又是北欧的主神，那么我们就从北欧神话入手！

I MYTHOLOGY OF NORDIC

北欧神话 Mythology of Nordic

世界之树尤加特拉西连结着九个不同的世界，它们分别是：亚萨神为亚萨园、精灵之国艾尔夫海姆、火焰之国约次海姆、人类世界、华纳神的家园华纳海姆、巨人之国约顿海姆、黑侏儒所在的黑侏儒国、冰雪世界尼夫尔海姆和赫尔的死亡之国。其中亚萨园是统治其它八个世界的神国（其地位相当于希腊神话中的奥林匹斯山），奥丁是亚萨神之中的主者，也就是这九个世界的统治者。奥丁是个注重知识的神，据说奥丁为了取得卢尼古文字，把自己弄伤后倒吊在树上，使自己的魂得以进入冥界去取得这些文字。这一玩命的举动虽然使他拥有了丰富的知识，但令他失去了一只眼睛。另一种说法是奥丁为了洞查智慧，而令巨人米米尔将他的一只眼睛沉入了智慧之泉。反正不管哪种说法是正确的，奥丁只有一只眼却是不争的事实。（但游戏的制作者为了追求唯美，皆放弃了这一设定）。《最终幻想》（以下简称《FF》）系列中的奥丁虽然保留了他在传说中的威严形象和迫人的气势，但与传说中的他并不是完全一样——他的铠甲是银色的没错，但他的头盔却是黄金色的；奥丁拥有斩铁剑没错，但他最常用的武器却是长枪冈尼尔（GUNGNIR）；奥丁作战时骑一匹骏马是没错，但他是八条腿而不是六条。冈尼尔象征军权与实力，号称"永恒之矛"（读者：?笔者：唉，枪和矛差不多嘛！）。在德国著名歌剧《尼伯龙根的指环》中，它一击粉碎了齐格蒙特的宝剑诺通，但却被齐格蒙特的儿子——齐格弗里德用重新煅造好的诺通一刀两断。（八成是上次受了伤，否则同是诺通怎么会有不同的结果呢？）奥丁的战马名叫斯莱普尼尔，是一匹能够自由穿梭于各个世界的神兽，它令奥丁在战场上无往而不利，赢得了多场战争。奥丁是个好战的家伙，他挑起了亚萨神族与华纳神族的战争，打得华纳神族一蹶不振，名存实亡；他好战的个性还可以从他的爱好看出——奥丁喜欢收集战死沙场的勇敢的人的灵魂（英灵战士，或称战魂）编成军队，而他有时为了得到优秀的战魂而不惜亲自下凡去杀掉他们……作为悲剧神话的主神自然逃脱不了悲剧式的命运——在众神最后的决战诸神之黄昏中，奥丁神与他激战了数日的魔狼芬里尔一口吞下，结束了他的一生。游戏中的奥丁基本上也继承了他在神话传说中的悲剧式的命运：《FF》系列中他作为召唤兽登场，其斩铁剑虽可一击必杀但常常 MISS，《FF8》中斩铁剑命中率虽达 100%，但奥丁却在 DISC3 末尾被席法一记斩铁剑返分了尸；《北欧女神传说》（以下简称《北欧》）中的他死在手持龙宝玉的洛基手上；《女神异闻录》（以下简称《罪》和《罚》）中的他太弱了，《罪》中 LV55，《罚》中 LV65，而且他的形象也极为难看；《幻想传说》（以下简称《幻》中作为隐藏 BOSS 登场的他极强——每击皆可令人气绝的招式能轻易形成无限连，但亦逃脱不了被主角打败的命运……

说完主神，我们去看一看恶势力的 NO.1，杀死奥丁的元凶——魔狼芬里尔（这里的 NO.1 指的是实力）。芬里尔是火

神洛基的儿子，它是一头巨大的狼型怪物，据说它张开嘴时上下颚可顶住天与地，并且在诸神的黄昏中，它吞食了太阳（这都敢吃，它这张嘴吃火锅就无敌了!）。唉，难怪奥丁也难逃其魔口。但最后也正是这张嘴葬送了他——奥丁的儿子沉默之神维达尔趁芬里尔张嘴时跑入其口中，用尽力气将其嘴撕裂，魔狼芬里尔就这么挂了。（笔者：维达尔你好厉害哦! 脸红的维达尔：不是啦，我当时只是想问老爸要零花钱而已啦! 笔者倒）不管怎么说，能一口嚼了奥丁的它应该长的极有迫力才对，而游戏中的它除了在《北欧》中的形象比较骇人外，其余的都像狗——《罪》和《罚》中它只典型的野狗（LV70），长得太丑了；而《FF9》中作为召唤兽登场的它非常可爱，整个儿一宠物小×灵。小狗狗! 快过来，葛格喂你骨头吃（咦，谁把灯关了?咦，你不是奥丁吗?这是哪儿? 奥丁：小狗狗的肚子里……）啊啊，它在《幻》中也有登场，斗技场中N次十连胜后登场的那个大尾巴狼不就是它吗?

讲完儿子讲老子，芬里尔的老爸洛基也是北欧神话中最著名的神之一。洛基长的很帅，而且非常聪明。但他的立场左右不定，他时善时恶，亦正亦邪，而且他还非常喜欢恶作剧。世界末日“诸神的黄昏”就是他引起的：他因为妒忌光明之神巴尔德长的比他帅，头脑比他聪明而设计害死了巴尔德，至使天地间失去光明，曾经被众神降服的群魔因此变得强大，纷纷冲出牢笼聚在一起，掀起了他们与众神的决战，大至就是如此吧。《北欧》中A级结局的路线中对他有所渲染：因为是两个对立神族的混血儿，所以亚萨神和巨人族都不喜欢他，他也因此憎恨一切。狡猾的洛基发现了战魂路西奥对女神瓦而基里的一片痴情，于是他把路西奥带到可呼唤瓦尔基里的水镜前，趁路西奥呼唤瓦尔基里时盗得水镜边的宝玉（四宝之一，力量之源），之后将路西奥打落神界。在奥丁面前，洛基污陷说龙宝玉是路西奥偷的。因为奥丁没有证据，因此无法处罚洛基。而当洛基完全掌握了龙宝玉之力的时候，便毫不留情的毁灭了亚萨神族和巨人族，但最终也被成长后的瓦尔基里所KO。啊，对了，洛基还有个叫赫尔的女儿在死亡之国当女王，《北欧》中瓦尔基里就经常用“如果你不跟我走，就要到冥界受赫尔的折磨”之类的话吓唬不愿加入的战魂（玩笑，其实只说过一次）。不知各位看官是否记得曾有一部叫《森林好小子》的日本动画片里有个美利坚来的爱耍酷的傻瓜也叫洛基? 哦哦，跑题了，SORRY，SORRY。

前面也曾提过奥丁喜欢收集战魂，而帮奥丁完成这一工作的便是女武神瓦尔基里。瓦尔基里是收集战魂的女武神的统称，说白了也就是瓦尔基里并不是只有一个。例如《尼伯龙根的指环》中瓦尔基里有九个，而屠龙英雄齐格弗里德从火焰包围的城堡中救出的绝世美女布伦希而德正是女武神的首领。传说中的瓦尔基里皆全副武装，手持盾与宝剑，背上长着洁白的弱翼（天使?），并且个个美貌绝伦。《星之海洋》、《幻》、《罪》与《罚》等作品中皆有她的身影，但是戏份最足的还得数《北欧》。《北欧》中的瓦尔基里只有一位，但瓦尔基里的精神体却有三个，分别是亚莉、雷娜斯、斯路美莉亚。（也就是北欧神话中的命运三女神）雷娜斯（《北欧》主角）的前世是位名叫布拉琦娜的苦命的银发女孩，她青梅竹马的玩伴路西奥在得知她母亲要卖掉她后将她救出，却误入铃兰园使她中毒身亡。与成为战魂的路西奥的重逢使雷娜斯找回了前世的记忆，但不允许人神发生恋情的奥丁派出亚莉将雷娜斯的灵魂赶出瓦尔基里的身体。没有身体的魂很快就灭亡，因此理查德（暗恋雷娜斯的恋恋大魔法师）将之暂存于他制作的人工身体中，战魂们在不死者之王勒拉姆斯的帮助下打败了亚莉，抢回了瓦尔基里的真身，并将之与雷娜斯重新融合。（与此同时洛基掌握了龙



宝玉之力，毁灭了两神族）因此成长的雷娜斯得到了创造之力，并以此打败了拥有破坏之力的洛基，最终与大帅哥路西奥再续未了缘。如何，浪漫否?细心的朋友不难发现，《银英传》和《超时空要塞》中皆有叫作瓦尔基里的战斗机，其共通点是外观华丽，战斗力高。而世嘉正准备为 X－BOX 做一个 3D 射击游戏，名字就叫做《枪之瓦尔基里》。

在北欧神话中还有许多著名的人物，例如在诸神的黄昏中与洛基同归于尽的海姆达尔（奥丁的儿子之一，光明之神）；亚萨园王子、富裕与丰饶之神弗雷（就是《北欧》中给瓦尔基里发公资的那个女神）；在诸神黄昏时打败弗雷并一把火烧了世界树的巨人族领袖瑟特（唉，要不是弗雷求爱时把剑交了又怎会输给他?我看弗雷行，为了泡马子命都可以不要）；西格蒙特与其同胞妹妹的屠龙英雄齐格弗里德（《刀魂》中剑高于身高的那位，他亦向我们证明了近亲结婚的产物未必都是白痴）等……介于版面问题在此就不一一细说了。

OK，北欧的众神到此为止，接下来我们去拜访一下希腊的诸神。因为希腊神话中没有与诸神对抗的恶势力，所以诸神居住的奥林匹斯山显得很平静。相对于其他神话，希腊神话更像一部家族史，不信你就往下看。



II MYTHOLOGY OF GREECE

希腊神话 Mythology of Greece

希腊神话的第一位君王是天神乌刺诺斯，但由于他施行暴政不得民心，被他最小的儿子克洛诺斯推翻。(唉，逆子!)克洛诺斯当上了君王，将其父阉割后流放。（真损，不过乌刺诺斯可以练完《葵花宝典》后回来复仇）之后克洛诺斯与瑞亚产下三子一女：老大哈迪斯，做了冥王；老二波塞冬，做了海皇；老三宙斯，当上了雷神；女儿得墨忒耳，成为了丰收女神。但宙斯不某心只做个雷神，于是他杀掉父亲，当上了第三代君王。(唉，逆子 NO. 2)哈迪斯老实，继续做冥王，得墨忒耳一介女流更不必提。唯独波塞冬想推翻宙斯却始终斗不过他（海神 VS 雷神，海水会导电的嘛!）。

与其它神话传说中的主神相比，宙斯要逊多了，因为他的好色比他的英雄事迹更加著名（况且笔者实在找不到他的英雄事迹）。宙斯的手段非常高明，比如变成帅哥勾引美女啦，变成公牛诱骗牧羊女，化作金钱雨和被囚的美女幽会啦……但宙斯是个“妻管严”，他每次有了外遇总不敢让他老婆赫拉知道，想不到主神还这么怕老婆。哼!若我当了主神（女友端着 AK－47 问：你当了主神怎么样?）……我会以身做则，惯彻一夫一妻制，决不沾花惹草（女友冷笑着走开，笔者冷汗被吓出来）……在笔者印象中，宙斯只在一个叫《世界英雄完美版》的 FIG 游戏时客串过隐藏 BOSS，但看上去还蛮强的（SORRY，笔者跑断腿也找不到）。

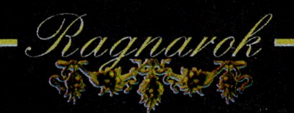
宙斯老婆多，子女自然少不了，其中最奇怪的要属雅典娜——那是全副武装从宙斯头中生出的。(宙斯属海马的吗?)雅典娜是智慧女神，同时又是战争女神和掌管机智的女神。在普罗米修斯创造人类的时候，雅典娜曾帮他将灵魂与呼吸送入人体，因此她也算半个人类的创造神。《罪》与《罚》中的她作为塔罗牌“正义”中级别最高的神登场（LV74），红盔红甲，手持宝剑，威武异常；而 KOF 中的麻宫雅典娜……似乎只是和她恰巧同名而已。

满面红光，长着棕色环形卷发的太阳神阿波罗和他老爸宙斯很像——两人都是拥有强大力量的好色之徒。不同之处是宙斯钓马子没失过手，但却有姑娘拒绝阿波罗。而且阿波罗还对他们加以报复，从这一点来看他的人品也好不到哪儿去!《罪》与《罚》中阿波罗作为主角御用的 PERSONA 登场，形象极酷（BUT ONLY LV53）；阿波罗别名是福布斯，而《恶魔战士》OVA 中的它成了“量产型”，成群成群的死。而最终合成的那个巨大福布斯也被派隆轻松搞定，唉，弱啊!

月之女神阿尔迪米斯是阿波罗的孪生妹妹，同时也是沌洁和狩猎女神，吾友至爱之一。据说她与阿波罗发生过感情，但在下有一事不明：他俩一个刚收工另一个就上班去了，什么时候能见面呢?(友曰：笨!当然是阴天下雨的时候啦)《罪》中的她作为女主角的御用 PERSONA 登场，外形绝美；而《罚》中则必需有道具卡“银之弓”才能将之召出；《幻》中的她被形容为一个爱开玩笑的月之精灵；而 FF8 却把她设定为野心勃勃的最终 BOSS。

爱与美的女神阿芙罗狄迪别名维娜斯，是位博爱的美女（曾瞒着丈夫为阿波罗产下之子），而她的智慧也在“金苹果”的故事中表露无遗：众神要在三位女神中评选奥林匹斯 NO. 1 美女，作为裁判的战神阿瑞斯将把从赫拉那里得来的金苹果颁发给胜出者。为取得胜利，三位女神皆去贿赂阿瑞斯，但唯独维娜斯那句“如果你将金苹果给我，我会让你得到世间最美的女子”最让他心动。(看来他也是个色鬼)将“金苹果”颁发给维娜斯的阿瑞斯事后去找她兑现，要娶维娜斯，而维娜斯却将她从人间捉来的女子送给了他。因为那女子的确是世界最美的，与维娜斯当初许下愿并不冲突，因此阿瑞斯也无话可说。《恶魔城～月轮》中有维娜斯的卡片，效果是“增加”；而《罪》中的她作为塔罗牌 LOVER 中级别最高的 PERSONA 登场，拥有我方全回复魔法，非常实用。

逛到这里，我们做一个小小的总结，奥林匹斯 12 神分别是宙斯、赫拉、雅典娜、阿波罗、阿尔迪米斯、维娜斯、阿瑞斯、波塞冬、得墨忒耳、赫耳墨斯、赫维斯托斯和赫斯提。告别了辉煌的诸神，我们去拜访几位怪物。你可别小看它们，它们的人气可是绝不低于那些神的。



III MONSTERS OF GREECE

希腊神话中的怪物 Monsters of Greece

凯尔贝洛斯，三头蛇尾的地狱看门犬，游戏中登场次数最多的就是它了：在ATLVS公司的《女神转生》、《异闻录》系列中它皆做为中等级仲魔登场，而GBC上《女神转生·黑之章》主角最初的同伴就是它；《FF8》中它作为召唤兽登场，技名“反击的狼烟”，可令我方全员连放三次魔法；著名的战略游戏《奥伽策略》（又译《皇家骑士团》）中它做为高等级兽兵登场，若配置得当可连续攻击三次；《北欧》第三章 罗姆丘陵的BOSS也是它（唉，跑错地方了）；《游戏王》中它的犬片攻击力2100，是初斯的强力武器；《寄生前夜》中有一BOSS从一只普通狗变异为三头犬，想必也是它（SORRY，俺只用金手指看了看CG）……游戏中的凯尔贝洛斯无论是那魁悟的身材还是那低沉的声音都极像狮子（当然除了《寄生前夜》中的了），很有迫力，想必这也是它受欢迎的原因之一吧。

蛇发妖女美杜沙可以算是众怪物中命运最惨的了：原本是美丽的少女，因众神妒嫉她的美貌而把她变成蛇发的妖怪，从此看到她眼睛的人都会石化。最后美杜沙在睡觉的时候被宙斯与达娜厄的儿子——英雄佩耳修斯斩下了首级。她的首级后来被雅典娜嵌在了自己的盾牌中，成了雅典娜的青态（从今往后还有人敢正视雅典娜吗？）。美杜沙是《恶魔城》系列的全勤人物（怪物），初代的第四位BOSS就是她，而《月下夜想曲》的时计塔中她的脑袋满天飞；《游戏王》中用594蔷薇下的巨灵与637树妖融合就会得到036美杜沙的亡灵。

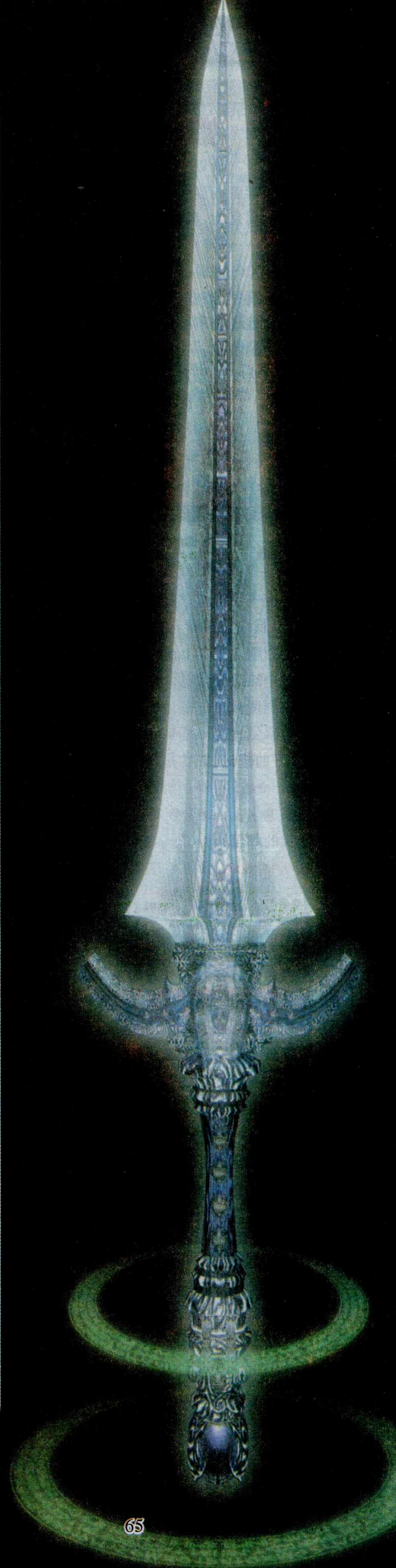
半人半牛的米诺陶路斯是个好战的怪物，它被关在克里特岛的迷宫之中。《恶魔城》系列和《游戏王》中它皆有登场；它在《罪》与《罚》中就比较惨——作为塔罗牌“战车”中LV最低的PERSONA出现，弱不堪言；《放浪冒险》中它作为一个小BOSS登场，极有迫力；而最搞笑的还要数《FF8》中作为召唤兽登场的它（技名“兄弟仁义”），猜拳作弊胜利后将其弟掷出的场面的确令人忍俊不禁。

拥有狮子的身体，鹰的头和翅膀的格利芬是最有名的合成兽之一，物理攻击极强，是初级玩家的劲敌。《奥伽策略》中它作为强力兵种出现在战场上，非常活跃；《浪浪沙加》和《开拓者》中它皆做为实力超越BOSS的杂兵登场，极其难缠；GBC上《女神转生·红之章》中主角最初的同伴就是它；而《FF》系列中的它则相对较弱；GAME ARTS公司出品的那个口碑很好的第一人称射击游戏《武装鹫狮》用的就是格利芬的名字啊……

若说格里芬是玩家的劲敌，那奇美拉则是玩家的恶梦了。奇美拉是一种拥有狮子、龙、山羊的头，尾巴是蛇的合成兽，光看外表就知道它是个穷凶极恶的家伙。奇美拉可算是合成兽中最强的一种，物理魔法并重，但最终被一位骑天马的英雄打败（星矢？海格力斯？）。《FF》系列的奇美拉与传说中的基本上差不多；而《女神传生》系列中的它就差的多，仅狮头蛇尾草草了事；《勇者斗恶龙》中的奇美拉变成了一种拥有昆虫般身体、鸟类的脑袋和翅膀的怪物，看上去很可爱，而道具“奇美拉之翼”可令主角飞回之前去过的城镇，非常方便；《游戏王》中用747幻兽王卡杰和749巴弗梅特就可融合成750有翼幻兽奇美拉。

圣兽尤尼可不是怪物，并且在游戏中也极少以敌人身份登场，但在此也一并介绍了吧。尤尼可是英文独角兽的音译，独角兽的形象大多被形容为额头上长着闪光的角的白色骏马，也有人在此基础上给它加上了一双洁白的翅膀。形象可爱的它想必有不少促拥吧？《陆行岛之不思议的迷宫》和《穿越时空》中它皆作为召唤兽登场，虽是召唤兽，却无攻击力，不是我方HP回复，就是敌方魔法攻击无效一类的辅助效果；《幻》中它的一片美丽的森林中出现，在认同了善良的女主角后变为独角兽之杖，成为女主角的最强武器；《火炎之纹章——圣战的系谱》中就有独角兽骑士这一职业，而其中的独角兽便有翅膀；而《浪漫沙加》中它作为敌人登场，魔法、物理，HP回复样样俱全啊。

嗯，差不多就这样吧。不过希腊神话中还有一些有趣的寓言，如俄塞里斯杀父娶母拉（据说是最早的恋母情结，听说还有关于恋父情结的寓言，笔者没找到），赫尔墨斯的自大啦等等，有兴趣的朋友不妨找来阅读。





郑重声明

最近一段时间有关星辰的性别问题引起很多读者的误会,有许多读者在来信中询问星辰究竟是男是女,甚至还有男性读者在来信中大胆表示爱意……(汗!!)在此星辰郑重声明:星辰的染色体为XY;性别:男性;外貌:英俊潇洒;其它:未婚,篮球高手,游戏迷。由于星辰对BL不感兴趣,所以请男性读者不要再寄诸如求爱信、巧克力、红玫瑰之类的物品,不过如果是女性读者寄来上述物品,星辰会十分乐意接受的。

另:也有少量读者对于laser的性别问题提出质疑,星辰对此不发表任何意见。

(以上声明由星辰独家撰写,对于此声明的真实性与权威性,本游通社概不负责。——社长laser)

关于邮通社

上一次的游通社里面,laser大手大脚的做出了相当大的改动,从反响上来看,还是不错的。呵呵,这真不亏laser熬夜工作的努力啊。以后laser还将一步一步将邮通社做出改变,让它更像一个热热闹闹的大杂院,每一个喜欢游戏的玩家来到这里,总能找到适合自己的地方。能够让大家感觉到温暖,感觉到游戏之家的感觉,这就是laser一直希望的。以后大家还有什么好的主意,好的想法,或者是对现在的游通社有什么不满之处,尽可以写信给laser。不管是赞扬还是批评,不管是香喷喷的面包还是兜头一桶凉水,laser会照单全收的。习惯于接发e-mail的朋友可以往我的邮箱来信,一个是laser0451@yeah.net,一个是laser@acwind.com,希望大家能够记住。

laser日记之一:当一元钱缓缓地滑落……

那是一个阳光明媚的下午,我像往常一样撕开一封看起来很平常的信,这时,一件意想不到的事情发生了!——一张看起来还是新的的一元钱,像粉红色的蝴蝶一样,映着从窗户外透过来的阳光,飘啊飘的,从破损的信封口,伴着我越来越快的心跳,飞到了地板上……我紧张地摒住呼吸,用眼睛的余光扫了一下身边的众人,还好,他们还在忙自己的事,完全没有注意到这边发生的状况。我按耐不住心中的狂喜,装作像没事的人一般,慢慢地蹲下身子,伸出食指和中指,向那张美丽的粉红色一点点靠近。10cm,5cm,1cm……马上就要到手了!忽然间一只厚重的皮靴以迅雷不及掩耳之势踩在了那张一元钱上面,我猛然间被吓了一跳——那皮靴离我的手指尖只差0.01cm!我抬头看去,心中不由得叫苦不迭,原来刚刚只注意了游戏部的同仁,却忘了还有动漫部的人马在一边虎视眈眈——那只皮靴正是属于动漫部jedi的。正当我在心里面盘算是和他说这钱本来就是我的还是和他商量一人一半干脆谁也不伤和气的时候,这个没脑筋的家伙已经喊了出来:"我掉的一元钱!laser你鬼鬼祟祟的想干什么!"

"你掉的?"还没等我反应过来,一阵疾风吹过,一个黑影像鬼魅一般出现,将踩在一元钱上的jedi撞至九霄云外,"明明是我的!早在清朝雍正年间,这一元钱就被我不小心丢到这里了!"我定睛看去,竟然是0.1秒前还在50米外埋头大睡的DRAGON。

DRAGON刚要俯身将其捡起时,如同闪电一般,一只手从5米外伸出又缩回,已经将那一元钱招致魔下——这正是编辑部有名的长臂男星辰的绝技。只见他如沐春风般笑道:"古语有云,天下者,有能力者居之,汝等不必再争了!"

话音未落,又一个黑影窜出,竟然用牙齿就将那一元钱夺去,不用去看也知道编辑部两大食神之一的CLOUD出"口"了,他一边向远处飞速逃窜,一边口齿不清地哭诉:"还有好几天才发工资呢,家里面都揭不开锅了,你们就可怜可怜我吧……"

跑不出5步,就被一道"DRAGON FREEZE BEAM"打倒在地,CLOUD在地上打了滚,马上就还了一记"CLOUD无敌口水飞标",威力虽大,准头却差——刚好命中了还在发呆的星辰。星辰的A.T.FIELD马上张开到最大领域,随即大家都听到他的声音贯穿整个编辑部——"不来斯脱发哎呀(BREAST FIRE)~~!!"(改满威力高达4300)

……一时间,尘飞土扬、灯光暗淡,鼠标与键盘齐飞,电电共梦总一色。

5555555,那一元钱是读者的啊……

所以说,为了编辑们的生命安全着想,请读者们以后**千万不要在信封里面夹带现金了!**

读者来信选登

刚过了新年,读者们的来信大多是祝我们新年快乐的,在这里laser也代表编辑部的全体同仁祝广大玩家们在新的一年里事事如意,玩到更多的精品游戏。下面是一封读者的来信,特意登出来表示我们的感谢!

大家好!也许这次勇气胜过了一切,我终于拿起笔给你们写了第一封信,很久以前我就想给你们写信了,但是一直没勇气下笔,这次也许是让我重新回复自信的你们,终于达成了我一个心愿了!

自从读"电电"来,我对游戏的热爱到达了极点,从七岁起就玩游戏的我已经是一个老游戏机迷了,从开始的FC时代到现在的PS、GB、PS2等我一个也没落下,这多亏了"电电"的老编们给了我最新的游戏消息,才不至于落伍。我对"电电"的热爱由此一发不可收拾,几乎每次到书店,都要问问"电电"到了没有,有时候因别人买走,恨不得与老板大吵一架,方解我心头之恨!为了"电电"我花掉了每个月仅有的零花钱,去买它,老编们,你们说我对"电电"的感情有多深啊!

在"电电"发行的五年里,我是一点一点的看着它成长,直到现在我真的希望"电电"能成为全国最有名的电玩刊物,我相信这不只是我的梦想,也是众位老编的理想吧!

最后,我代表我们这儿的"电电"迷祝老编们新年快乐,"电电"在成功之路上一帆风顺!

永远支持"电电"的ANTCHONY

医院地方不大，病人倒是不少，laser 一个人管不过来，只好拉上另外几个家伙来帮忙。字小的已经到了极限，再小的话就该煮成一锅糊涂粥了，下期只好和 DRAGON 商量扩建的事情了。

——愁啊愁，愁白了头的 laser

COMMUNITIES' 社区医院 HOSPITAL

我很喜欢 DC 上的《SILENT SCOPE》这个游戏，可是这个游戏实在太难了，迫不得已本人动用金手指调了无限时间和无限血，可是当我打到第四关的时候，画面提示朝一个 BOSS 模样的家伙面前的强化玻璃射击，结果我朝玻璃射了 N 枪也没任何作用，游戏在此处无法继续下去，请问这里如何过关?我已经在这儿卡了一个月了，请你们帮帮我吧！

——本来呢，laser 是不提倡使用金手指的。每次玩游戏的时候，laser 总是喜欢凭自己的实力先通一次关，然后再用金手指疯狂修改，虐待一遍上次虐待自己的家伙们……说远了，其实这里很简单，如果看过《CITY HUNTER》里面关于“千分之一的枪”那一段，就会知道该怎么办了——先在玻璃上射出一个弹孔，然后再通过这个弹孔将玻璃后的 BOSS 一枪击倒。呵呵，很简单吧?

1. 贵刊登出的那个“看图片打电话”那个栏目里的有奖号码，为什么我打了 N 次也没有成功?是不是在号码前要加些什么特别号码或区号?

2. DC 上的《PSO2》D 版盘能否上网?

3. DC 上的《C. VS. S2》中怎样才能使用《街霸 3》那样的架招(即是 BLOCKING)，顺便问一下《街霸 3》中是怎样使用的?

安康　薛可

1. 292 声讯台现在的主要服务对象是北京市的游戏迷与动漫迷，在外省市的朋友们恐怕现在还不能打通这个电话。

2. 能。

3.《街霸 3》与《C. VS. S2》中的 BLOCKING 使用方法是一样的，就是在对手的攻击瞬间点击方向键的前(在《C. VS. S2》中要先选用 P 模式)。

CLOUD 大人，救命啊！

我刚刚加入 GBA 一族，买了款 E 文“黄金太阳”。幸有大人 10 月刊的攻略相助，才免得丢三落四。但现在打到水星灯塔，出现了三个问题：

1. 在水上跳跃总是无法跳到左边去，又找不到通往左边的路。

2. 找不到隐藏有精灵的房间。

3. 走到可以掉到女神像的房间后就再也找不到路了。

北京市　凌云

1. 注意在水里跳跃的步数即可，踩完发光的石块之后只有跳跃三次的机会，多试几次就行了，正确的路只有一条。

2. 精灵藏在有一排柱子和水帘瀑布的房里，从水帘里钻进去就能发现它了。

3. 在有很多管道的房间里，推动地面上的管道，组合出不同的喷水方式，从而发现继续前进的道路。

(以上问题由花心大少 CLOUD 回答)

1. BANRPSTO 下一部机战作品会出现在哪一部主机上? GBA 上还会有吗?

2. GBA 上现在又没有《樱花大战》、《口袋妖怪》和《心跳回忆》，如果没有还会不会有?

3. GBA 最低会降到多少?

4. 电脑中有没有可以模拟所有 GBA 游戏的模拟器?

5. 贵刊中还有哪几位小编是机战迷，能否告知?

山东省　机战狂人

1. BANRPSTO 下一部机战作品《超级机器人大战 IMPCT》将出现在 PS2 上，GBA 上的新机战开发计划暂时还没有听闻。

2. 现在这三个系列的作品都没出现在 GBA 上，不过《口袋妖怪》系列的新作一定会出现在 GBA 上的，另两个系列就不好说了，至少现在还没有相关的消息。

3. 这可是商家说的算得啊，据我们估计底限也就是 450 元左右吧。

4. 不可能会出现模拟出所有游戏的模拟器，不过 80% 以上还是可以达到的。现在最好的模拟器应该算是 visual boy advance。

5. 呵呵，编辑部里面的编辑有一个算一个，都是机战迷！

(以上问题由机战狂人兼掌机帝国主持人星辰协助回答)

1. 最近迷上了口袋妖怪，请问口袋打印机是啥?一般在哪里有卖的?多少钱?

2. GBA 的《恶魔城》画面好暗，请问正版的也是如此吗?

3. PS 的洛克人已经出到 X6 了，请问之前的各代分别出在哪款主机上呢?

湖南长沙　洛克

1. 口袋打印机是一种外接在 GBC 上的一种外设，可以将接在 GBC 上的数码相机照出的相片打印出来。在国内很少能够见到。

2. 不论正版盗版也是一样很暗啊，555 我的眼睛……

3. X1：SFC GBC、PC；X2：SFC；X3：SFC、SS、PS、PC；X4：SS、PS、PC；X5：PS、PC；X6：PC、PS

1. 亚洲版 PS2 软件可以在 35000 型 PS2 上运行吗? 售价折合人民币是多少?

2. 请刊登 MGS2 全部狗牌的取得攻略。

3. MGS2 中取得全部狗牌后会出现什么新要素?

4. 据说日版 MGS2 比美版的多出 30% 的内容，具体是什么?

5. 亚洲版 PS2 也不可以看全区 DVD 吗?

6. 请刊登机动战士高达联邦 VS 吉恩的研究文章。

江苏省南京市　SNAKE

——1. 目前亚洲版所有 PS2 游戏都是 N 制的，通用于所有亚洲版 PS2。关于售价，不知道你指的是软件还是主机，如果是主机的话，35000 型 PS2 的售价为 2100 元左右，在 3 月后还会有所下调。

2. 以后会的。

3. 在几个难度出现的新要素都不一样。分别是：无限弹药、隐身衣、悬挂时臂力不减及下水后氧气不减。

4. 这个消息属于网上的谣传，具体情况仍然有待证实。

5. 亚洲版 PS2 由于只带有 2 区解码功能，所以只能播放 2 区的 DVD 影片。不过推荐一个方法，带上记忆卡去曾经购买过 10000 型 PS2 的朋友那里，COPY 一个解码全区 DVD 的驱动程序，回来给自己的 PS2 升一下级就 OK 了。

6. 以后有机会的话会刊登的。

(以上问题由 DVD 专家 DRAGON 全权回答)



请"自由玩家社区"的各位成员注意以下几点：

1. 记住自己的番号，也就是姓名之前的TP××，以便laser做好登记入案、抽取幸运社员、开展相应活动等一系列工作。

2. 请社员在填写读者调查表时，"是否愿意成为会员"一栏中填"已是"或"已成为"。

3. 社员的升级转职系统不日将推出试行。

——成为社长乐呵呵的laser

自由玩家社区 FREE GAMERS' ZONE

●T&P2002/2/01 温冠华 （男16岁）
地址：广东省廉江廉城永西路17号
OICQ:93720291 E-mail:gaodan234@163.com

●T&P2002/2/02 周乐 （男17岁）
地址：湖北省武汉市江岸区惠济一路14号132-3-1

●T&P2002/2/03 张伟 （男15岁）
地址：正定县教场庄(050800)

●T&P2002/2/04 顾晟昊 （男19岁）
地址：浙江嘉兴凌塘路印电厂宿1-301
电话：(0573)2312715
OICQ:25238367 E-mail:mingzhixinxiu@sina.com

●T&P2002/2/05 陈全智 （男17岁）
地址：天津市河北区王串场屏屏花里20门502室(300150) 电话：(020)26411190

●T&P2002/2/06 李国宇 （男20岁）
地址：广东省廉江市安铺镇河堤工业开发区之二华强食品有限公司(524444)
电话：013822510177

●T&P2002/2/07 陈锦坤 （男18岁）
地址：广东省潮阳市两英镇雷英南路8号(515141) OICQ:53624238

●T&P2002/2/08 杜秉禹 （男18岁）
地址：黑龙江省北安市一中高三三班(164000)
OICQ:16513685 E-mail:DBY-sm@0451.com

●T&P2002/2/09 陈伟 （男17岁）
地址：福建省福清市融城镇园亭路89号(350300) 电话：(0591)5278685
E-mail:weima123@hotmail.com

●T&P2002/2/10 李然 （男19岁）
地址：辽宁省抚顺市第十二中学高三（8）班(113006) OICQ:11856024
E-mail:esazz007@163.com

●T&P2002/2/11 小志 （女20岁）
地址：山西省太原市太钢程西小区4栋3单元3号(030009) OICQ:6644494
E-mail:zzh5055@hotmail.com

●T&P2002/2/12 黄小平 （男21岁）
地址：江苏省南京市三江学院68#(210012)
电话：(025)2892968 OICQ:79014122
E-mail:DCboy3000@163.com

●T&P2002/2/13 张贤明 （男15岁）
地址：广东省云浮市郁南县都城镇新生东路82号602(527100) 电话：(0766)7593702

●T&P2002/2/14 廖汉念 （男18岁）
地址：广东省河源市源城区16号河西商行(517000)
OICQ:55737637 E-mail:liaohannian@21cn.com

●T&P2002/2/15 范瑜锦 （男19岁）
地址：厦门集美大学航海学院G0011(361021)
电话：6107315
OICQ:8770424 E-mail:fanjiel@sina.com

●T&P2002/2/16 程巍 （男13岁）
地址：上海市浦东新区罗山路1700弄6号102室(200135) 电话：(021)68568639

●T&P2002/2/17 王纲 （男19岁）
地址：河南洛阳036信箱36#
电话：(0379)4590001 OICQ:26941712
E-mail:soapper13@yahoo.com.cn

●T&P2002/2/18 王逸清 （男24岁）
地址：广西罗城县1084-6驻警卫生所(546402) 电话：(0778)8371494

●T&P2002/2/19 余荣鑫 （男15岁）
地址：广东省江门市伦昌里41号502房(529000) 电话：(0750)3316312
E-mail:yangzhixiaguong625@sina.com

●T&P2002/2/20 李迅 （男17岁）
地址：广西梧州市蝶山区工厂二路下冲55号603房(543002) 电话：(0774)3819006

●T&P2002/2/21 向路 （男16岁）
地址：湖北省五峰县渔洋关镇政府201号(443413)
OICQ:64727975 E-mail:xianglu10233@263.net

●T&P2002/2/22 俞磊 （男15岁）
地址：浙江省宁波鄞县金钱湖镇中学初三(3)班(315121)

●T&P2002/2/23 张列 （男17岁）
地址：上海市杨浦区三门路48弄7号303室(200433)
电话：(021)65564221 E-mail:211984417@163.com

●T&P2002/2/24 陆云鹏 （男19岁）
地址：上海市普陀区真北路1524弄11号404室

●T&P2002/2/25 毛叶琳 （女19岁）
地址：福建省福州市福飞北路233号2001级实用英语3班(350012) OICQ:22734820
E-mail:ekin006@sina.com

●T&P2002/2/26 陈磊 （男15岁）
地址：上海市宝山南大路138弄8号401室(200436) OICQ:56683192

●T&P2002/2/27 朱磊 （男17岁）
地址：江苏省无锡市镇巷18号102室(214001)

●T&P2002/2/28 我武龙 （男13岁）
地址：广东省河源市城南贸易城E排1-2闸(511000) 电话：3340278

●T&P2002/2/29 许广鑫 （男19岁）
地址：北京石油化工学院化工系110信箱(102600) 电话：(010)61266264
OICQ:88101201 E-mail:XXXX669@sohu.com

●T&P2002/2/30 陶伟 （男18岁）
地址：四川省隆昌县第一中学高三（9）班(642150) 电话：3560651

●T&P2002/2/31 李志鹏 （男17岁）
地址：天津市静海县静海一中高二七(301600)
OICQ:82327117

●T&P2002/2/32 梅进 （男22岁）
地址：武汉市武昌区小东门群建村16号(430071)
电话：(027)87896070 OICQ:12083744

●T&P2002/2/33 李洋 （男17岁）
地址：辽宁省大连市甘井子区金南路干休所70号楼1(116037) 电话：(0411)6507411

●T&P2002/2/34 陆嘉维 （男16岁）
地址：上海市静安区泰兴路624弄6号601室(200041)
电话：(021)62184203 OICQ:15670723

●T&P2002/2/35 沈春华 （男17岁）
地址：上海市宝山区洛场路103号304室(200436)
OICQ:65202907 E-mail:shenchumhua@citiz.net

●T&P2002/2/36 邵晓谦 （男17岁）
地址：浙江省温岭市太平镇大合山路257号(317500) 电话：(0576)6201656

●T&P2002/2/37 马宁 （男20岁）
地址：南京市下关区五塘新村二段30幢208室(210028) 电话：(025)5632984

●T&P2002/2/38 徐宁 （男17岁）
地址：大连东方实验高中高二二班

●T&P2002/2/39 兰璐璐 （男19岁）
地址：四川省乐山市师范学院女舍10A-407(614004) 电话：(0833)7801006
E-mail:19820807joker@21cn.com
soar-joker@263.net

●T&P2002/2/40 谢培培 （男20岁）
地址：广东省汕头东龙8号10座107房
OICQ:1371004 E-mail:ffo-8-sqnall@hotmail.com

●T&P2002/2/41 耿忱 （男17岁）
地址：河北秦皇岛市北戴河高中二年4班(066100)
电话：(0335)4046103 OICQ:14250276
E-mail:snowman-rainman@sohu.com

●T&P2002/2/42 陆里城 （男17岁）
地址：上海市浦东新区五莲路142弄31号502室(201206) OICQ:58545875

●T&P2002/2/43 张佳炜 （男20岁）
地址：江苏省苏州市人民南路50-1号5幢404室(215007) 电话：(0512)5285876
OICQ:8852086 E-mail:zjwl644@sina.com

●T&P2002/2/44 尚进 （男15岁）
地址：安徽无为县汤沟镇汤沟初级中学 尚文斌或尚进(238311)
电话：(0565)6680047 OICQ:16930586





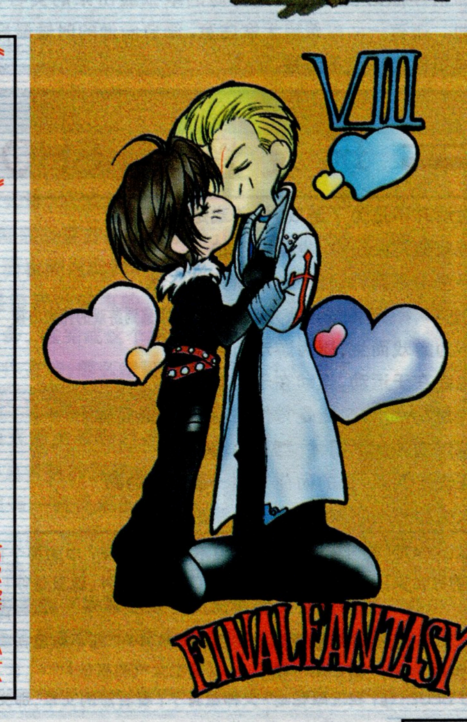
下面最大的那幅画是laser的一个非常好的朋友给laser特意画的签名档，名字就叫做"蕾丝儿"。呵呵，laser真是太喜欢这幅画了，不过那幅画的作者正被网上的几大著名CG团体挂名追杀，所以还是匿名处理的比较好。

——正在幻想成为蕾丝儿的laser

《蕾丝儿》
作者：就不告诉你



《eyes on me》 哈尔滨 小玄
大家快来看，斯考尔和赛非在干什么，我简直不敢相信自己的眼睛。人物虽然Q得可爱至极，可是为什么……555



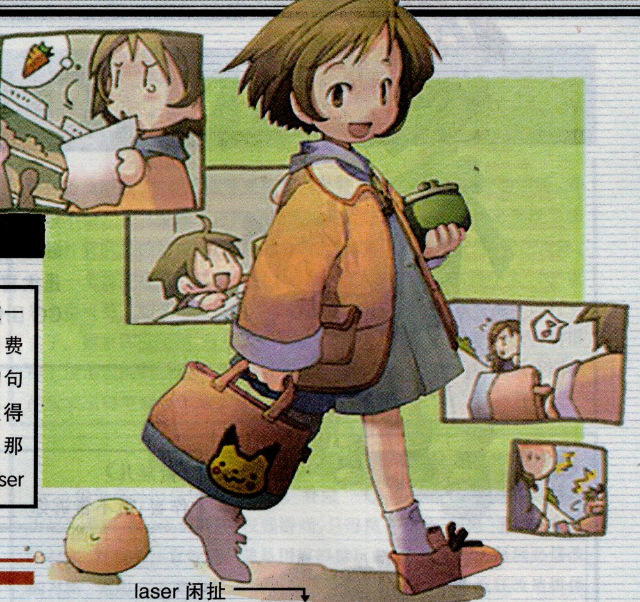
《TALES OF X》 河北·邢台 李烁
很具有创造力的作品，不过腰间的那把大刀到底是怎么拿的呢？



《布兰卡》 广西·东兰县 青狼
看着这幅画，又想起了初中时为了街霸的一个机位抢得头破血流的时候了……



社区SHOW



上一期游通社新增加的这个栏目受到了大家的广泛好评，这一点从寄回的调查表上就可以看出来。虽然翻拣调查表是一件相当费力气的苦力活，而且有时候眼睛痛的受不了，但是看着玩家们一句句热情洋溢的留言和透过簿簿的纸张显出来的笑容，一切都是值得的。还有一件事希望大家注意，画自画像的时候最好不要用铅笔，那样扫描起来很不清楚。

——夜夜流泪的 laser

玩友留言 SHOW

laser 闲扯

留言	地区	姓名	laser 闲扯
生活并不是为了游戏，但游戏是为了生活	浙江省余清市	郑余亮	游戏生活生活游戏游戏生活……完全晕了
游戏业需要革命，也需要呵护	河北省邢台市	李　烁	你的画稿在后面登出来了哦！
平生泡不到诗织妹，心跳通关也枉然	广东省四会市	何志通	像诗织一样要求严格的 MM，还是算了吧！
通过 FF，我感到团结的伟大力量；通过电电，我感到游戏的伟大力量	山东省泰安市	董　松	把电电和 FF 相提并论，无限荣光啊！
不为游戏而生，愿为游戏而死	上海市	夏振贷	好兄弟！来，喝一杯再上路！
生命在于运动，运动在于游戏	江苏省张家港市	李京	对此持保留态度，运动的只是手指吧……
我是白开水，游戏是方便面，我今生泡定你！	山东省临洙一中	吴斌	方便面比起游戏来说可要便宜的多喽
越过痛苦和黑暗才能见到真实	广西省南宁市	黄　勇	随便地问一句，你在玩"寂静岭 2"吗？
失去了游戏，我的面前只剩一条灰色的路	辽宁省阜新市	陈豫宁	不要这么灰暗哦，除了游戏，我们还有很多事可以做的啊
人生得意须尽欢，游戏人生路更宽	浙江省温州市	张维迁	劝君更尽一杯酒，莫使金樽空对月

TO CLOUD：我最喜欢 CLOUD，但不是你！是 FF7 中的那个！你侵犯了人家的姓名权，送台 GBA + PS2 + NGC + 所有软件，就放过你！

——青岛　王海滨

CLOUD：哼哼，我在使用这个名字的时候，FF7 还不知道在哪里呢。我没有去找 square 就已经不错了……（胡吹大气的家伙）

TO BLUE：哇！我没眼花吧？大神献身了！看看您的文章，那文笔，那韵味，多么像洋葱——有层次！多么像胡桃——有内涵！　——沈阳　于韬

BLUE：……（工作中，完全没有听见）

TO 星辰：你是男的还是女的？不管是什么，希望你做的更好！

——北京　小柯

星辰：请看前面的声明！（一脸正经的样子）

TO laser：如果你能改用一个中文的名字，那就会更有亲切感。

——武汉市 蒋健伟

laser：头可断、血可流，名字万万不能改！

TO laser：既然你的 ps 已落满灰尘，不如把他送给我，放在你那里也没有用，我可以用来垫桌脚。　——南京市　尤怡

laser：哼哼，想得美，居然想用我的小三（ps 的昵称）垫桌脚，拉出去砍了！

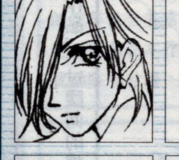
TO 星辰：给我一台 GBA，让我一夜不去睡，就算我会疲惫，就算我会心飞，不会看见我后悔！　——武汉市　方向

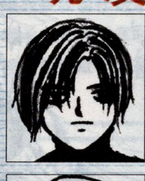
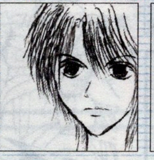
星辰：哼哼，我的 A 还没打穿呢……就算打穿了，也不给！

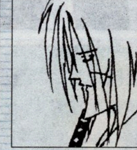
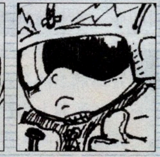
TO 星辰：现在热血机战迷还真是越来越多了呢……——上海市　钮海晏

星辰：不来斯脱发哎呀（BREAST FIRE）~ ~！！哈哈哈（完全暴走）

玩友个人头像 SHOW



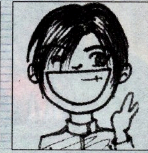
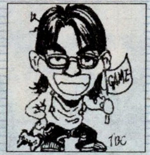







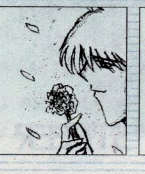









社区杂谈

COMMUNITY CENTER

这一期的"游戏·生活·我"还是由SQUALL－LH领衔担纲，喜欢他作品的朋友们可以再次领略NT骑士的功力。"名作大家谈"则是一群虽BT但实力不俗的NTER对"心跳3"的讨论，希望大家喜欢。"同人小说馆"组建中……

——被吵得昏头涨脑的laser

游戏·生活·我

GAME、LIFE &ME

穷

因为穷，所以常徘徊在NGC、PS2的橱窗之外，每每趁人不备时发狠瞪上几眼，以了却"日有所思，夜有所梦"的夙愿。

因为穷，所以常在上课时偷坐在玩着GBA的外班同学身后，窥着心仪已久的机战，脸上惊羡的神色丝毫不亚于对方那一脸"概不外借"的凛然正气。

因为穷，所以常心有不甘地将FF10的大幅海报丢到一旁，酸酸地丢下一句"不过如此"，继而自欺欺人地拿起PS手柄重温起FF8的旧梦，永远生活在自己的最终幻想。

先人有训："愚昧比贫穷更可怕。"窃以为此言差矣。至少，愚昧的我是无缘得知GAME为何物的。最可怕的噩梦，非贫穷莫属。

樱3甫售的某天，我在一小有名气的店铺欲购光盘若干兼手柄一套，怎奈生得一副熊猫相的老板心肠颜色却同PS2外壳相差无几，高价卖盘不算，更半点不容砍价。我因2元钱与其讨价还价到面红耳赤，几欲拔刀相向。对峙了好一段时间，熊猫毕竟算是半个食草动物，性情温和，将这2元钱找于我。我欣喜若狂，正客套间，一玉面公子忽飘然而至，直奔台前，轻轻一推鼻尖的金丝眼镜："老板，《樱大战3》限定版到了没有？"老板乍见肥鱼，立时将我这鱼干晒在一边，忙堆笑前迎："当然，当然，您要哪个版本？""A版，多少钱？""不贵，才820。"老板似乎全然没留意我在一旁毛骨悚然的表情，继续运动着面部的肥肉："算您便宜点，凑个整，800好了！怎样？够实惠吧？放血价哦！"

我在旁冷笑数声，心想此老板果真黑得透红傻得透青苯得透紫痴得透白，居然敢进口此等高价版本，实在是无社会常识无下岗体验无国情教育无市场调查的具体行动表现，就算真有执迷不悟者前来上钩，怎么也要拦腰砍下一半——以400成交方可找回心理平衡去。今观此兄台气宇轩昂，齿如白玉，唇若新樱，必是能言擅辩、"砍"遍天下无敌手之辈，待我此番一开眼界先……

"才八百？便宜，买了。"声音不大，却令在他身旁的我立仆。

什么？……买、买了？就这么简单？……巨汗……八百耶八百耶！我三个月生活费/半年杂志费/两篇稿费/GBA/DC在人家手里就这么用掉了？！！等等……（看看四周）附近似乎没有精神病院……哦。明白了！人家说的一定是日语！怪不得吓了我一跳呢，不过没关系哦，种族误解种族误解。

"嚓～～～～～"被撕裂的不是樱3的封套，而是我的心脏。

"看看，赠品没错吧？再看看这盘的成色！绝对正版！……一二三四五六七八，OK，货款两清。下次再过来哦，先生走好～～"老板的声音源源不断地传进我已经麻木的脑海中，那时候的我，仿佛只剩下了一个躯壳——一个仰望着蝴蝶的蝉壳。

自己是什么时候走出游戏店的？我不知道；被老板"施舍"的两元钱拿了吗？我不知道；独自走在归途的我是漫步、是奔跑、是彷徨？我仍然……不知道。

我只知道，那天的雨好大。

从那天起，我不再是整天无忧无虑的SQUALL－LH，行文间虽不乏幽默，却有着更多的无奈夹杂在里面。在无奈的日子里，我眼睁睁看着自己与电玩杂志的日益陌生。PS2的FF10经典唯美，各大杂志均争先恐后长篇累牍地极尽描述之能事，不过，它同我有什么关系？NGC独占的生化系列重制作的高素质画面令人耳目一新，XBOX上的DOA3更是我最为喜爱的王牌3D格斗游戏的续作，然而，这些又于我何干？GBA上的机战A甚至让我有着卖血的冲动，但，仅仅是冲动，如此而已——自己单薄的身躯究竟有几分重量我SQUALL－LH还是清楚得很的。在我看来，现在的游戏杂志变得越来越象一本本图鉴，同那些装潢精美，尽是名车名枪名画名人名手机之类的东东并无多大区别。买回来后先是翻翻有哪些新闻，为这些八竿子打不到的亲戚评头品足一番，继而在游戏介绍上过足PS2、NGC、XBOX的眼瘾，最后再于"读编往来"中一览同志们的大作，就此OVER。

贫穷的我开始觉得游戏变得神圣起来，它们是那样的高贵、庄严、典雅、高不可攀。而自己却渐渐从比赛场上的选手沦落到观众席上的看客。每每抬头上望，都是别人的光环，它们是那样地耀眼，光彩夺目，以至于令我无法呼吸。

我试过攒下钱来买一台心仪的主机——哪怕只是一台GBA。在那些日子里，我试着靠发硬的冷馒头与5角钱一袋的泡面维生，试着将一早餐份的饼干吃上一星期，试着将用剩的牙膏挤了又挤，试着对新出的杂志无动于衷……我试过了一切，但身边的人却无时不在动摇着我的意志：他们的一桌酒席抵得上我整

游戏·生活·我 GAME、LIFE&ME

一个月的伙食费，他们的一双球鞋与DC毫无分别，他们的一双网球拍等同于一套全配置的PS2……终于，在一个阴暗的星期天，我放弃了自己的梦想——那天是外班一个同学的生日，在他堆积满屋的生日礼物中的最上层，赫然是那台我无数次在橱窗外注视过、幻想过、抚摩过的GBA。它就那样静静地躺在那里，洁白的灯光射在上面，映出浅浅的光芒，仿佛是对我的嘲笑，我再也无法控制自己的情绪，强忍住眼中的液体，夺门而出。在那天夜里，梦想碎裂的声音不断地从我的胸膛里传出，我躺在铺上，辗转难眠。

即使是现在，我有时也会一个人在想：或许，贫穷的人是没有资格拥有梦想的罢？

本来还想谈很多东西，但心情却不知为何而沮丧了起来。一个明朗的开头却引出这样阴暗的结尾，实在是令我始料未及的。是我的心变得阴暗了吗？抑或是，现实原本就是这样的阴暗？

——SQUALL－LH

写于2001年11月23日午夜

谨以此文献给普天下有着相同际遇的朋友

游戏生涯

一个和我关系很铁的朋友让我把自己的爱好排排坐，于是：NO.1游戏，NO.2音乐，NO.3英语……，她问我为什么这么喜欢游戏，我想了一会儿，问她：

你喜欢电影吗？ 喜欢（我很了解她）

你喜欢小说吗？喜欢

你喜欢武打吗？喜欢

你喜欢旅游吗？喜欢

你喜欢看竞技比赛吗?喜欢

然后，我说：这些，我都喜欢，再加上美妙动人、惊栗恐怖、九曲回肠、迷蒙曲折、情仇交织、激烈火爆、诡异古怪、异国风情、轻松愉悦，那就是游戏了！我不知道这纯主观的诠释对不对，在众编面前班门弄斧，贻笑大方了。但我相信每一个挚爱着游戏的人都可以看出我对游戏的爱的炽烈。

高中未入学时捧回了PS，当时SS刚露败相，PS上的优秀软件层出不穷，现在回想那一段时光，真是快乐无比，我高分考入了全江苏省汉有七所之一的国家级示范高中。美丽的幻想让我兴奋不已，仿佛一只脚踏入了重点大学的门槛，玩着心爱的PS，还想学是学，玩是玩，两不相耽，不知从何时起，身边多了一群都爱着游戏的好伙伴，居然也都是就中高手，和我一样，他们更喜欢享受游戏而不是被游戏打，乐于传播游戏，让一个游戏盲爱上它，例如，一好友钟情音乐，居然能哼出FFⅧ几乎所有场景的BGM(想一想有多少吧!)，一好友长于绘画，笔划之下，游戏人物横叱横生；一好友先试养黄金陆行鸟，后灭"圣兽，练级练得都快要哭了。我和一同志共同攻下DDR中《BUTTEILLY》、《BEYS》等一系列快曲的曲谱，后又与一同志在教室外摆雷武龙行拳的POSE，被同学看猴一样看（因为我们是班上的第一高度和第二高度，何况从"豹行"变成"鹤形"，动作幅度也不小……）闲暇之时，旧事重提，或谑或嗔，其乐无比。渐渐，游戏中的一幕幕总是闯入我的思想，CLDA无奈的香消玉殆，ADA晃动的缘绊，灰狐壮烈的惨死，赛菲罗斯刺杀的长剑，平八被小雨"快乐"地痛扁，莉诺雅一支手指从讳莫如深的眼前划过，纽续结奈伟说之树下抬起妩媚的面庞，百事超人慌乱中撞到钢筋，阿鲁卡多控制剑魔炫丽的"回天剑舞"，法拉利355F1甩尾时尾灯的残缘，鲁伊·科斯塔右脚的落叶球，飞上房顶的出租车，小思爆笑的体力回复魔法，豪鬼天绝的瞬狱杀……当这一切无穷无尽地在我脑中回放时，我放弃了对游戏的任何抵御。它成了我的一部分，而且是最重要的一部分。成绩理所应当地一路狂跌，但我无怨无悔!

高考临近时，我根据杂志上经常提到的，很想到游戏高手如云的北京上大学，一番决择，我盯中了北京秀水街上典雅的北京语言文化大学日语系（学好日语对中国游戏者的意义不言而喻），可惜分数不够硬，又看到招生考试报上北语的日语系在江苏只招生1名!转念想，南京毕竟是省会，地理位置较好，高手也不会少，便选报了南师的"心理学系"（爱玩格斗的人都知道，倘若心理学学的好的话……），可以说我把自己的未来之路全铺在了游戏上，天可怜见，最终，我以高出北京语言文化大学1分，低于南京师范大学应用心理学4分的成绩，被随便安排在了我深痛恶绝的工科院，当时真是感觉欲哭无泪。现在只能对着积分头痛了，留心大学室友，有一位是游戏迷，我便时常用笛子吹起《EYES ON ME》，他居然无动于衷。于是我雪藏了关于自己和游戏的一切，有时搦着他买的游戏杂志，问他一款很经典的游戏，他只会说："这个很好玩的!"或是"说了你又不懂"云云，忆往昔和高中的同志们狂背游戏对白，又模仿《生化危机2》的剧情，成就二万字小说，把步置作文任务的语文老师惊得不行，还有生物演讲启用《寄生前夜》线粒体的理论知识，恍如隔世。有一次看那"高手"街机上KOF97'的重拳，特殊技，必杀都不会连，胜了更不会玩的另一室友，然后大笑说自己是"技术型"、"有天赋"，唉，真是可悲，他是，我也是。

——南京　黄健

岸本齐史的游戏童年

以下的文字来自于日本漫画家岸本齐史的自述，从中可以看到，日本的孩子们也和我们当初一样，也曾憧憬过，也曾傻乎乎过……我们都是游戏着的孩子。（岸本齐史：《火影忍者》的作者，是现在少年JUMP上年轻一代漫画作者的代表人物。）

因为小学高年级班时发生了太多的事情，所以我还要继续写。仍然是沉迷于《龙珠》的我，非常喜欢鸟山明老师的画，以至于自己的画在不知不觉间竟变得和鸟山明老师画得一模一样。这时候，我在JUMP的游戏情报专栏里发现了和鸟山明老师一模一样的画。

我不禁想"这是什么游戏？好有型啊！"细看之下才知道任务设计是鸟山明老师，那个游戏就是众所周知的《DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)》！我很想玩这个游戏，但对当时的我来说简直是个梦想，因为我连班上大部分同学都拥有的电视游戏机都没有，话虽如此，我也不可以强要人家卖给我。我爸爸在这方面很严厉，如果提到游戏这个词，我可以想象到是被大骂一顿后还要温习功课。这时候，我的孪生弟弟竟有了"事到如今一定要得到电视游戏机"的决心，开始和有可能出让电视游戏机的朋友交涉。我本来以为本不可能有人愿意免费送给我们一部一万日元以上的游戏机，谁知道……奇迹出现了！这个时候我高兴得把朋友看作是神一样。

和爸爸经过多番交涉后，终于买了《DRAGON QUEST》！它就成为我第一个买的软件。因为所有东西都是第一次接触，故此在看过说明书后，仍不明白如何玩RPG——这种游戏软件史上的新品种。在和史莱姆战斗时虽然出现了"学会了荷米"的字，但却不懂得使用。在说明书上察看"荷米"时，也只是写着"咏唱魔法荷米，HP就会恢复"，所以仍然不知道如何使用。这时候，我弟弟好像想到了一些事情似的，慢慢地取出了副控制器，开启了麦克风的电源，对着麦克风大叫："荷米！"

名作大家谈

LET'S TALK ABOUT GAMES

今次的名作大家谈换了一个形式，记录的是前一阵子在 www. newtype. com. cn 的游戏论坛上爆发的一场由“心跳回忆 3”引发的论战，其中有些论调一定会和大家心中所想不谋而合。仁者见仁智者见智，大家且看看在网络上极富有战斗力的一群——NTER 是怎么看 KONAMI 的最新瞩目大作——《心跳回忆 3》的吧。（备注：桔黄颜色字体表示的是参与讨论的这群家伙的名字，括号里面是不变的 ID，括号外面是乱改的昵称，希望大家不会被搞糊涂。由于是在论坛上随意地发贴子，所以汉字、标点、全半角的随心所欲运用已经让 NTER 们发挥到了极至。大家见谅吧，hehehehe～laser 也是 NTER 之一啊……）

传说再现！——为心跳 3 平反

花了一整天，终于玩到了最后，也许因为是 d 版的关系，没有能够看到结局，但以在下目前对这个游戏的了解，应该可以写点东西出来了。虽然游戏的评析、随感类文章确实多少有点孤芳自赏的味道，但心跳 3 作为一个受到广泛性误会甚至批判的游戏，为她写一篇这样的文章还是很有必要的。

首先来解释最关键的人设问题，“面貌”的设定确实弱，这个毫无疑问，但是，“人设”并不完全等于面貌设定，还应该包括性格、语言、背景资料等等要素，而且，光是有好的人设是远远不够的，与人设占有同等地位的，是人物在游戏中的表现。举例来说，SS 的战略游戏大作——《龙之力量》的人设是大名鼎鼎的结城信辉，原画的素质之强绝对没话可讲，然而游戏中的实际表现却让人大跌眼镜，各个角色的形象让人不敢恭维，而罪魁祸首正是游戏对人设的表现力不足！而心跳 3 与龙之力量恰好相反，人设很一般，但表现力超一流！虽然这个游戏还只是用 3D 模拟 2D 效果的先锋作品而已，但 KONAMI 这方面的技术显然已经比较成熟了，因此，即使人物亮度偏高（皮肤看上去都白皙极了，xixi）、即使人物设定的原型因为要迁就新技术而比较弱、甚至即使每个人的脸型都一样，但游戏中的实际表现却远远超乎了所有人的想象，以在下玩过的 girl game 而言，论人物表情、动作的描绘，心跳 3 的高度无人能急，而且是比其他游戏要高出不止一个档次，毕竟，心跳 3 种的角色，全部是“动态”的，掩嘴轻笑的妩媚、被看穿心事的娇羞、兴奋的手舞足蹈、悲痛的黯然神伤、沮丧的无助……这种种风情，在游戏被表现得淋漓尽致！再加上鲜明的性格设定和恰到好处的配音，这一切，很快就会让你忘掉那几张完全无法体现心跳 3 神髓的图片。

游戏本身也是大幅进化。育成部分，基本能力数值被精简到了最小的程度，文科、理科、艺术、体育以及体力、疲劳度、社团数值——总共，也只有七个，而且育成指令也很简单，前四个数值各自对应一个指令，再加上一个社团指令，指令成功就加该指令对应的数值、大成功则还可以加其他几个数值，以上两种情况都不会使其他数值降低，而一旦失败，其它几种数值会稍稍降低，但降低的幅度和指令成功时提升的幅度相较而言可忽略不计。所有的行动都要消耗一定体力和增加一定疲劳度，这两项数值则可通过睡觉（也不会降低其他数值）或者使用道具来恢复。很显然，育成部分的难度和复杂度比起前作都下降了，玩家因此也轻松了许多。但恋爱部分则大大的丰富，这也真正体现心跳“恋爱游戏”的特征。首先，衣着打扮需要根据不同女孩、不同天气、不同季节、不同地点来选择，稍有不慎，人家立马走人，根本理都不理你。其次，与女孩约会的时候还要由你来提出话题，这才是提升恋爱度的确实途径，所以话题的选择就相当有艺术性和战略性，要清楚地掌握不同女孩的性格特点、兴趣爱好。与此同时，话题系统又和本作的另一个新系统——课外活动系统息息相关，举例来说，课外活动选项中，有“购入诗集”这一条，而购入之后，则会增加“读诗集”，读完以后，约会时就会有“谈诗”的新话题。顺带一提，读完之后又会多出“写诗”这一条，写完之后你就能得到的“自己的诗集”这个道具，很有心意的礼物哦！而很多的道具，也都是通过类似的手段入手的。其他方面的优点还有很多，全员 MVS（情感发声）、更多更好玩的 MINI GAME、女孩的服装种类大大增加，可以一饱眼福喽！音乐动听依旧、背景仍然细腻、约会的地点数量、对白种类也是成倍提高，不再由前两作“反反复复就这么两句话”的感觉……

总而言之，心跳 3 在各个方面都相当出色且具有很多突破性的全新想法和创意，绝对是一款不容错过的恋爱游戏大作，难怪 KONAMI 选择了她而非同样也是万众期待的幻水 3 来作为圣诞战役的主力，郑重推荐大家特别是之前对她极力讽刺嘲弄进而否定的人去好好玩一下，你们的看法一定会改变的！

——二学分已经没得救了……(winterfall)

（论点论据论证俱全，好孩子！）

还是受不了幼齿。

——席德·梅尔(murderplus)

（哈哈，两个字就可以打倒一切）

打击的也只是人设而已。并没有全盘的对游戏否定啊，其实像心跳这种游戏人设还是给人留下的第一印象。或许先前的问题都是由此而起吧。（以上的人设单指人物的脸）

——死鱼高达·末日再临(deadfishgundam)

没有 PS2，不予置评…… 痛哭流涕中……

——暗星(lightlucifer)

（可怜……）

就是，单看了那幼儿园小朋友就什么兴致也没。

——泉田准一朗(powerwolf)

（幼儿园小朋友……不至于吧……）

要是有一个心跳 1 的主角和一个心跳 3 的主角让你选，你会选哪个？

——瓦利斯之剑(draw3)

以原画来选，1；以游戏中的表现来选，明显是 3！

再次强调！即使是最好最华丽的 2d girl game 的表现，比起心跳 3 来也是有十万八千里的差距，完全是两个时代的东西……

心跳 3 里面女孩们的回眸一笑时，纤细娇躯盈盈而动、朱唇微启、含羞的目光流波暗涌的样子绝对让人怦然心动！根本没有其他 girl game 能表现出这样的实感！这就是“动”和“静”的本质差距……

还是这句话，玩了甚至只要看过游戏之后就知道了，反正明年 ps2 就会跌到 1600，直读也会问世，到时大家都有了 ps2，只要去买一张，或借一张就行，亲身体验一下，一定会认同在下的想法的……

——二学分已经没得救了……(winterfall)





据说3中有网恋，是不是真的？

——ct(cbv)

（图谋不轨的家伙）

课外活动中有上网的选项……

——二学分已经没得救了……(winterfall)

看了3之后，我的PS2都不想要了，DC也生病了,PS也自杀了。55555555

——アーチイ＝クラート(2829411)

（这也太过了吧……）

是玩笑吧，看那没成年少女对你“回眸一笑时，纤细娇躯盈盈而动、朱唇微启、含羞的目光流波暗涌”时你会心动。老兄，你是不是有恋童倾向啊。

——泉田准一朗(powerwolf)

（够狠！）

没有玩过游戏怎么知道未成年？就凭那几张破图片？

——二学分已经没得救了……(winterfall)

（“破图片”，这个家伙思维已经接近混乱了）

结论：宣传害死心跳3

——CL5(cl5)

（一语中的啊）

发卖那天早上，偶路过的那家比哭卡美拉门前排队买的人不多，才10多人，还是合金发卖那天夸张

——西歪吱吱歪(cyzzy)

（还是人家在国外的比较有发言权）

zard的歌如何，好不好听？

——araifan(araifan)

（话题转移大法——NTER特技第一式！）

1. zard的歌，一向不错
2. 心跳的歌，也一向不错
3. 这次绝对没有负负得正
4. 你说好不好听？
5. 似乎有点太过拐弯抹角了呢

——二学分已经没得救了……(winterfall)

要是有一个心跳1的主角和一个心跳3的主角让你选，你会选哪个？

我会选2!……哇，不要打我！

——アーチイ＝クラート(2829411)

（无理取闹大法——NTER特技第二式！）

2比1好，3还不如1

——Drowning(lai)

（传说中的前斑竹lai出现！这家伙可是高手……）

3没有你们说的那么差，我是这么认为的……

——八重花樱梨(kaori)

（看看人家看看人家！女孩子说话就是有礼貌……）

我没有PS2，当然也没玩过心跳3对于游戏的系统和剧情我说不了什么，但心跳3的人设的确是太幼齿了一点，画面效果的提升只不过是由于游戏机机能的进步所带来的结果罢了。相比之下之前的心跳是不可能达到3的效果的。如果硬要比画面的话那就以3的开发技术重新制作一下1,2就知道3的人设差在那了！

——リ・ガズイ(0093)

回答就是不可能，因为以目前的3d模拟2d技术而言，是不可能在游戏中作出1、2那样的人物的。

如果要你取舍，你是要死的1、2人物还是要活的3的人物呢？

当然，你可能还是会选1、2

但，现在的情况是，2dgirl game的画面已经到了山穷水尽的地步了……山本和枝的新作也不能给我们更多的惊喜了，alice、elf也只是勉强维持水准而已，更不用提其他的厂商了。konami无愧为第三方老大！他的推陈出新，确实给了在下眼前一亮的感觉，真诚的推荐大家去看一看，玩一玩，你，一定会喜欢上这个游戏的！

网恋的问题，在下正式作出回答，却有其事！而且很浪漫哦~~~~

“月小姐，我能不能安慰你那颗破碎的心呢？”

活活……

一个叫月夜见的mm，做了一个个人网站，上面放了自己创作、自己弹奏的钢琴曲

主角无意中浏览到了这个网站，然后就开始了一段美好的故事……

关系发展到一定程度，通过mail，主角得知了她的男友（一个风流潇洒，运动全能的超优男）和她一起去滑雪时遇难，所以主角就有了乘虚而入的机会……

（不过真的很难的说，一方面，mail的问答不比一般，对错没有明确的提示，而且出现的时机也难以把握。另一方面，月mm的要求太高，本身是个艺术天才，钢琴、文学俱佳，又想要一个像以前男友那样的运动型，焦头烂额呢）

在下的那句话，现在能理解了吗？

——二学分已经没得救了……(winterfall)

（不可救药的家伙啊……）

没办法，Girl Game第一选择要素：GIRL!

我不恋童……

加上本来我就不是心跳的FANS……

而且500块钱可不是小数目……

心跳3还是一边去吧……

心跳那么多游戏里，唯一稍微喜欢的就是心跳2，最厌恶1(藤条诗织，最令人讨厌的主角系女角……)，3最不能令我感兴趣……

——波动存在·辨别正牌,请认准ID(squarefan)

（又出现了一个高手）

喜欢2是因为有九段下和华澄、喜欢1是因为有彩之爱歌的avg，喜欢3。。？别开玩笑了

——Drowning(lai)

全是1986年生的女生……－_－b

——狮子Or西瓜(leomelloen)

（汗……）

3d建模，然后贴图制作2d动画这种新技术是这次人设风格改变的关键，因为3d构件的模型，其基础不可能过于复杂，而且这次柯采用这种技术有很大的尝试性在里面，所以即使可以做得很复杂他也不会去过分投入，这样一来，与其说是采用了这种幼齿的人设，还不如说是因为模型建立太简单而显得很幼齿

换句话来说，就是除了人设的问题，柯那米在其他方面的努力作为曾经的迷友还是应该支持的，而且，没有玩过和看过实际游戏的朋友还是先不要急着下结论，已经有不是一个两个的人对我说：“我原来也确实不感冒，但是实际游戏一看握我立刻就被折服了~”这样类似的话了……

——雅格特@怒海潜将(carlus)

（合情合理）

再次强调，实际游戏的效果之好，绝对远超只看过图片的朋友的想象！

——二学分已经没得救了……(winterfall)

（这家伙是不是JS派来的奸细？）

咳，你说得是很好。但是一看那个有锯齿的图片就一点兴致也没有了。估计玩的人都是冲着语音去的，可惜这次声优一般啊。

——菠菜亲卫队 NO.1(wenwen111)

有中文版的吗？哪有下载？

——水(warm)

（狂汗……我不认识这家伙）

为这个游戏准备买 ps2

——夏基亚之爱马(scirocco)

（有上当的了……）

既然这个帖子还在那我就谈谈自己的看法吧。

《心跳3》还没玩过，但根据情报和朋友的评价看来还是很不错的。有人说心跳3的人设过于幼稚，在第一眼看到时我也是这样认为的。但是 Konami 却玩了一个小小的花招。他们要创造的并不是 2D 的纸片，而是 3D 的立体人物。这样一来，再结合一下当前的技术水平，我们就应该了解 Konami 的良苦用心了。以 Konami 的画师实力，纵使再不济人设也不太可能在二代之下，况且幼齿即使在日本也并不受欢迎，这些因素 Konami 也不可能没有考虑到。因此结论就是：如果要让 "TONE RENDERING" 系统充分得以发挥，现在的人设已经是 Konami 所能做到的最高点。

有朋友举出 ILLUSION 这个厂商，坦白说这个例子举的并不好。ILLUSION 的 3D 真的做的那么好吗？至少比起 Square 它还是差着一段距离的，《监禁》与《尾行2》比起 FF10，3D 表现孰有孰劣立见高下，而就是 FF10 中即时演算的尤娜，能达到阁下心目中的要求吗？我怀疑阁下将 CG 与即时演算的画面搞混了。

再谈谈心跳3的核心技术 "TONE RENDERING"。"TONE RENDERING" 与普通的 3D 并不一样。简单的说，一般的 2D 动画是需要一幅幅图片来快速闪现做成连串的动作，TONE RENDERING 就是把角色做成 3D，然后把角色相近的颜色统一化，这样角色就可以以 3D 方式做动作。再加上秒间 60 帧的画面，就会使玩家产生一种看动画的感觉。我认为这是 "心跳" 全系列历史上的一次大突破。个人认为，3D girl 游戏必定会成为未来的主流。Konami 完全可以吃《心跳》一、二代的老本，继续沿续前两代的模式，而且销量也一定差不到哪儿去。但敢于在技术上尚不算成熟的基础上使用新系统，却让人佩服 Konami 的勇气与进取精神。还记得《FF7》吗，那时的 3D 在现在看来可算是惨不忍睹，但正是有了它才有了之后 FF 及其他系列 3D 技术的成熟。那时的 Square 扮演的是领路人的角色，现在的 Konami 也不例外！等到一两年后技术成熟时，我们看到的也许将会是人设与系统都一样完美的新一代的《心跳》！

p.s：突然有种感觉，在技术成熟时 Konami 将来一定会使用 "TONE RENDERING" 技术重新制作一二代，那时，虹野小姐究竟会是什么样呢？（无限期待中……）

——暗星(lightlucifer)

（暗星就是暗星）

心跳3的技术的确值得关注，不过现在让人讨厌的是人设。还有那令人恶心的年龄！

——萨非罗斯～成败在此一举(leon1234)

（绕了一大圈，又回到开始了）

心跳3：技术第一，系统第一。心跳2：人设第一。心跳1：人气第一。（个人意见）

——Black sun(gyt6657)

（这难道就是总结吗？这实在就是总结啊！）

我奇怪心跳为什么不推出大学版……

——瓦利斯之剑(draw3)

（出了我也要买！！）

年龄应该不是问题吧。也许我们会觉得不爽，但请你想一下。我们第一次玩心跳时是几岁？那时心跳中各位女孩的年龄又是几岁？

一句话：时光流逝，Konami 要继续培养下一代了……

——暗星(lightlucifer)

问题答得好呢

照你这样说，3就不是给我们老 FANS 玩的了。是下代的任务了。

——泉田准一朗(powerwolf)

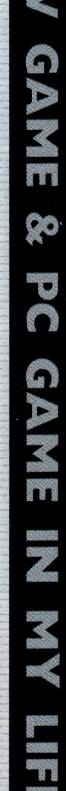
虽然打心底里不想承认，但这款游戏 Konami 考虑更多的确实是现在的初高中生，心跳2的销量并不好，这也许让 Konami 有些失望，对老玩家对《心跳》系列的支持也产生了怀疑。而且，虽然在日本此类游戏在各个年龄层都有支持者，但玩者更多的应该还是初高中学生，Konami 在设计时必须要考虑这一点。

对于泉田兄的不满，在下也完全可以理解。但市场是我们无法改变的。我们所能希望的，只能跟前面的那位仁兄一起祈祷 Konami 早日推出《心跳》大学版了……

——暗星(lightlucifer)

鉴于后面的贴子已经陷入了 NTER 特技第三式——BT 大法的互相冲击中，其中有些不合国情和＊＊禁的东西是绝对不能让读者们看到的（我们电电的读者都是好孩子，我们不和他们学），今天的论题就到此打住吧。如果有谁还想和大家探讨一下有关 "心跳" 的问题，可以去 www.newtype.com.cn 的游戏论坛上大喊一声："心跳3绝对(不)是垃圾！" 马上会有一大群人跳出来和你辩争到底的（如果你不怕恐怖的 NTER 特技的话）。





口袋帝国 POCKET EMPIRE

口袋新闻

上期的口袋帝国在读者中引起了很大的反响，但是有很多读者来信询问为什么不是彩页？因此星辰在这个月里费尽口舌，散尽钱财，终于买通各位小编为口袋帝国腾出了地方，希望大家能够喜欢这期彩色版的口袋帝国。

——星辰

"光明灵魂"GBA版确定发售日期

SEGA表示，他们开发中的GBA动作RPG《光明灵魂》(Shining Soul)将在2002年3月28日推出，售价5800日元，并且现在开始接受网络预约。这款游戏支持对战线连线，只要有4台GBA主机，通过对战线就能让玩家们同时组队进行游戏。游戏里有战士、狂战士、魔法使、射手四个职业供玩家使用，丰富的道具、多变的迷宫能让游戏的可玩性大增。

《光明灵魂》的背景采用的是著名的战略游戏"光明与黑暗"(Shining Force)系列的故事设定，SEGA也把它定义为"光明与黑暗"的外传。这款游戏就没有采用原来的战棋模式，而以A·RPG的游戏方式代替，但游戏的人物设定仍由"光明与黑暗"系列的玉木美孝担任。

GBA也将使用蓝牙无线通讯技术

美国nReach公司称，他们将针对GBA开发一套对应蓝牙系统的转接器，让GBA也能通过此技术进行无线网络对战。除了让GBA进行无线通信对战外，此系统还能让GBA连接电脑传输资料。只要电脑具备蓝牙通讯系统，就能进行资料传输，方便GBA的游戏资料管理。该系统预计2002年第二季度推出。

《心跳回忆3》将在手机上推出

KONAMI将他们刚刚发售的PS2恋爱模拟游戏《心跳回忆3》在手机上推出全新版本，让玩家也能在手机上与众多女主角朝夕相对（目前只推出日本手机专用版本）。虽然游戏现在还没有具体消息，但KONAMI此游戏公式网站已启动，并于2001年12月27日开始提供"心跳回忆3"的手机壁纸下载，初期将提供牧原、相泽、河合这三位少女的壁纸。

KONAMI经典名作在GBA上复活

美国KONAMI宣布将开发两款GBA新作游戏，并预计将在明年春天陆续推出。

1、Arcade Advanced——收录了多款KONAMI早期大型街机名作，功夫、宇宙巡航舰、大力水手、青蛙过街等十余款游戏集锦，预计2002年春天推出。

2、Motocross Maniacs Advance——一款越野摩托车游戏游戏，收录6位真实赛车手资料，20多个赛道，并支持4人连线对战，预计2002年春天推出。

GBA版《口袋妖怪》确定今年内推出

美国任天堂行销副总裁Peter Main日前接受路透社访问时表示NGC销售稳健成长，目前全球合计出货近300万台，并透露GBA版的《口袋妖怪》已经确定将在今年内推出，而访谈内容的重点如下：

1、NGC全球出货已突破270万台
2、GBC/GBA游戏销售占美国圣诞节游戏整体销售的4.1%
3、60%的GBA玩家年龄在14岁以下
4、任天堂预估NGC五年内在北美销售2500万台
5、美国任天堂总裁荒川实今年夏天退休，这是任天堂高层变动的前兆
6、GBA版《口袋妖怪》今年内推出
7、NGC《任天堂大乱斗DX》游戏在北美销售量比任何一款XBOX游戏都高
8、NGC游戏总计销售量胜过XBOX游戏的总计销量
9、北美历年来销售最好的GBC游戏是《口袋妖怪 水晶版》

任天堂利用卫星让GBA与电视互动

任天堂已经与日本NHK、日本Bitmedia公司合作，将针对NHK BS卫星所放送的数码电视设计一套新型态的通讯技术，通过该技术，以后玩家使用GBA主机就可以与数码电视进行即时的互动。

这项技术的使用原理，是利用特制的GBA主机连接数码电视讯号接收器，当节目在播放的过程中出现益智问答题时，题目会即时显示在电视屏幕与GBA主机上，玩家就能利用GBA立刻回答问题，并把答案传送到现场播放的节目上，达到节目"即时互动"的效果。

而这个数码节目与特制的GBA主机已经于2001年11月开始进行试播，未来还会针对GBA与数码电视的互动规划更多的内容，勾勒出更远大的游戏蓝图。

SEGA新作——手机联网足球游戏

SEGA子公司WOW ENTERTAINMENT为NTT DOCOMO的JAVA移动电话推出的足球游戏已经正式在日本地区推出，游戏的正式名称为《11人足球》(SOCCER ELEVEN)，使用的费用为每月300日元。



WOW ENTERTAINMENT表示，在这款游戏中，玩家可以对自己的队员和制服做出各种各样的设定。而比赛的方式是正规的11人对

11 人足球。游戏的系统会使用比例表的方式显示出各个选手的性格、出身、速度以及运球能力，玩家可以操纵这些球员进行一场精彩的足球比赛。游戏中还加入了经验值和等级设定，让玩家能够在持续游玩的过程中获得升级的满足感。

《11 人足球》除了能够让玩家彼此之间通过网络进行比赛之外，还允许玩家们之间进行球员买卖。

"封神演义"登陆掌上游戏机 GBA

光荣公布了在 GBA 上推出的《魔法封神》，这是一款 2D RPG。玩家在游戏中扮演主角宇宙，与一同修行的斋天、麻铃因偷偷开发能侵入梦中宝物而使妖魔入侵人间，为了替自己的过



错负责并追查妖魔入侵人间的原因及消灭妖魔，他们展开了一段不可思议的冒险旅程。这群原创的人物在游戏中将会遇到封神榜的一众英雄们，然后他们发现这一切都与九尾妖狐——妲己即将复活有关，于是主角们与封神榜众英雄们一起参与了封神任务。

《魔法封神》中最大的乐趣就在于开发各种宝贝，各种动植物、矿物、原料都能加以合成"宝贝"，从而拥有不可思议的魔力。游戏也支持 4 名玩家通过 GBA 对战线连接对战，交换彼此的原料或一起合成更强力的宝贝。此外，《魔法封神》最大的卖点是它能跟 NGC 版的动作游戏《战斗封神》连结互动，在 GBA 上得到的宝贝能上传到 NGC 上让游戏执行更方便。

微软迷之掌机的传闻风波

2002 年 1 月初，业界传闻称微软研究并开发的"Mira"就是原来大家预计的"XBOY"。这个产品将会是沟通电视——电脑的一个桥梁，在微软". NET"计划中扮演行动终端的角色。而根据美国方面的描述，"Mira"是个无线通讯产品，能上网、能玩游戏，还能连接 XBOX。

其传闻性能数据如下：

CPU：200MHz Strong Arm

内存：16MB

显卡：ATi Rage 显卡

声音：16 位立体音源 并附带 MIDI/MP3 支持功能

媒体：MD 光碟（Mini Disc）

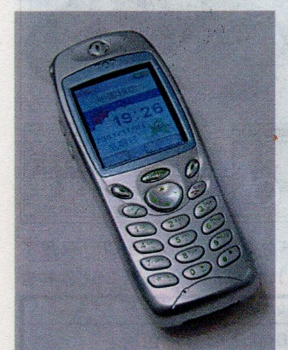
通讯：115Kbps 连接口，扩充接口

操作系统：Windows CE，DirectX

分辨率：320x200x16 位色

结果在 2002 年 1 月 9 日，每年一度的电子产品盛会，美国"消费性电子商品展 CES"在拉斯维加斯正式展开。跟去年一样，由微软总裁比尔盖兹开幕致词，结果他在会场上公布的最新产品"Mira"并非传闻的掌上游戏机"XBOY"，而是一个内建 Windows XP 的手写板电脑，通过 802. 11b 无线通讯协定，能够当作 PC 与 TV 之间的沟通桥梁，是微软". NET"计划中行动终端的一环。





彩色显示屏对于国内手机用户来说一直是一个梦想，尤其是 GSM 的机型。虽然外国该方面的产品早就充斥市场，但是国内直到最近才开始发展这样的产品。台湾的英姿达走在了众多大厂家的前面，在近日推出了倍受瞩目的国内第一部真正的彩屏 GSM 手机—— OKWAP i108。虽然英姿达在内陆也有相应的分公司，但对于内地的 OKWAP i108 则是卖给了托普这个国内手机厂商。托普的这款产品型号则为 TOP128，除了荧幕上方的厂商标记变为 TOP 外，与 OKWAP i108 就没有任何区别……

这部手机的外形，只是外形比较的圆滑，而且少了天线，手感不错。外壳的制造质量也比较出色，完全的日式风格布局合理，中间的十字导航键做的非常圆滑，并且几个功能键都区别于数字按键而做成了亮银色。机身上半部分几乎完全被屏幕所占据，显示屏用了浅蓝色的边框跟机身的银色非常的相配。机身的厚度和重量在手里感觉都非常舒服，虽然机型较现在流行的 Nokia 8 系列稍微有点大，但设计独特的彩屏对于整体的感觉起到了很大的提升作用。相信很多不喜欢小手机的用户一定会感兴趣。

机身顶部为 IrDA 红外线接口，左侧顶部还有耳机插孔和时尚机必不可少的手机绳的挂口。两个音量调节键也放在了屏幕的侧面。

彩屏带有背光的 256 色大显示屏，确实非常引人注目，不仅背光亮度足且色彩鲜艳，对于用惯了普通 GSM 机的用户来说，160＊120 的分辨率再加上动画显示，确实是很大的诱惑。整个屏幕可以显示 8 行汉字，或者 120 个英文字母，不管是 WAP 还是玩短信息都可以达到最好的视觉效果。

彩屏的最大优势就在于图形的显示，本机提供了很多个性化的选择。开关机都有动画显示，并且除了内置的 4 种以外，还提供了开机动画编辑器的软件，你可以随意编制自己喜欢的动画作为开机动画显示。内置的电子相簿可以存储 50 张的彩色图片。这些图片你可以随意使用，作为开机动画，桌面布景，做图片短信发送给其它人，甚至可以在内置的拼图游戏中使用。

铃音也是最大特色，由于内置了 YAMAHA 的晶片，所以 TOP128 的四和弦铃音也与众不同，可以选择钢琴、洋琴、双簧管、吉他、萨克斯风、小提琴等六种乐器的效果音来组合。不仅预制了 50 首经典曲目，而且另有 50 个存储空位可以让用户自行编辑，下载自己喜爱的乐曲。

TOP128 的内置游戏最经典，俄罗斯方块、五子棋、挖雷、仓库番、泡泡龙和拼图。前五个不必说都是老少皆怡的经典游戏，而拼图游戏的特色就是上面曾经提到过的，可以使用自己的图片来做拼图之用。



TOP128 的 PDA 功能极为出色。PDA 功能包括了双语词典，1000 条行事历，500 条记事本，500 个联系人（电话本）国际时钟，个人理财，计算器，单位换算等等，可以说是非常全面。此 PDA 功能配备了电脑连接线以及 i－Organizer 软件，可以方便的在电脑上整理，然后再上传到手机上。

TOP 的这部手机上市时间大概在 2002 年初，不过现在广州已经有了 OKWAP 的原产 i108 水货，至于如何取舍就要你自己选择了。关于价格，TOP 的国内版本应该在 4000 元左右，但以后的降价空间还是很大的哟。






韩国掌机GP32完全解析

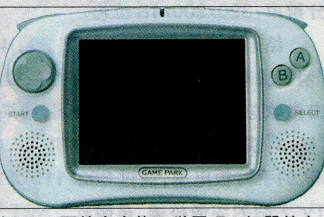
文/星辰



随着GBA销售势头的不断火爆，许多游戏厂商都看好了掌机这块风水宝地，就连远在韩国的游戏厂商GAMEPARK也吹起了向掌机市场进军的号角，在最近召开的韩国综合游戏展“KAMEX 2001”上GAMEPARK向大家展示了最新研发的32位手持游戏机GP32。面对目前掌机市场上一家独大的GBA和在一旁虎视眈眈的WSC，GP32究竟能不能分得一杯羹呢？在下面的文章中我们将全面分析GP32的机能，并将和目前最成功的掌机GBA进行比较，下面就让我们进入GP32的神奇世界吧！

HARDWARE篇

1外观



GP32的外观和GBA有几分相似之处，但是整机的线条显得更加圆滑，在机器的背部还设立了两个圆形的突起，这样在双手持机时会感到比较舒适，即使长时间游戏手部也不容易感到疲劳，这种设计似乎比GBA更符合人体工学原理。机器的左右顶端和GBA一样设立了L、R键，右边的操作键同样也只有A、B两个，但是左边的方向键却不是GBA那种十字键，而是类似土星手柄的那种圆形按键，至于这两种按键究竟谁比较好应该是一个仁者见仁的问题。



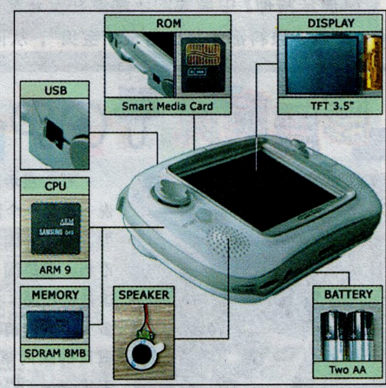
GP32示意图

在方向键和AB键下各设有START键和SELECT键，按键的大小比GBA要大的多。在机器的下部各有两个扬声器，比GBA多一个。正中是液晶屏，屏幕的面积明显比GBA要大，几乎占去了整个掌机的一半还多，数据表明该液晶屏的分辨率确实要高于GBA。在机器的上部设有电源开关和USB插槽，下部设有音量调节键，外置电源插口，耳机插孔和扩展接口。

总体而言GP32外观设计比较成功，只是有许多地方借鉴了GBA的思路，缺乏一些创新。比如LR键，其实完全可以将LR键移至AB键下方，或另外再多设立两个按键，这样在进行格斗游戏或动作游戏时操作起来会更加方便。

2硬件规格

从各方面来看GP32的硬件规格都要比GBA强大，最明显最直观的莫过于液晶显示屏，GP32采用了3.5英寸反射型TFT LCD，分辨率高达320×240，可同时显示65536种颜色；而GBA采用的是2.9英寸液晶显示屏，分辨率为240×160，可同时显示32000种颜色。GP32内置了8MB SDRAM作为内存，而GBA则采用了32KB嵌入式一级缓存+96KB嵌入式显示缓存+256K外置二级缓存，虽然从容量上看GP32占有明显的优势，但是由于GBA采用的是嵌入式内存，在执行效率上要远高于GP32所采用的SDRAM，所以在内存方面二者可谓不分高下。GP32的CPU采用了SAMSUNG的32位RISC(精简指令集)CPU——ARM9，而GBA同样也



CPU	32 Bit RISC CPU (ARM9)
显示	反射型3.5"TFT LCD(同显65,536色)
ROM	512 Kbytes
媒体	SMC(Smart Media Card)
记忆体	8MB SDRAM
PC连接接口	USB Port connection cable
声音	16Bit PCM立体声音效
	MIDI support (32复音)
	4通道WAV合成
分辨率	320 X 240
电池	2节AA电池(可以连续使用12小时)
MP3	MPEG(I,II)音频格式

是采用32位RISC CPU，由于双方都没有公布CPU的具体主频，所以两者并没有可比性，不过从GP32强大的多媒体功能来看在CPU方面GP32应该略胜一筹。GP32采用了主要用于MP3播放器、数码相机上的SmartMedia存储卡作为卡带媒体，而GBA则使用的是GBA专用卡带，

SmartMedia 卡比 GBA 卡更加小巧，携带起来更加方便，另外 SmartMedia 卡的最大容量可高达 256MB，远远超过了 GBA 卡带的极限 32MB。SmartMedia 卡和 GBA 卡带最大的区别在于 SmartMedia 卡可以反复读写，而 GBA 卡带只能读而不能写（记录部分由附带的芯片完成），如果把 MP3 复制到 SmartMedia 卡中，则完全可以把 GP32 当做一个 MP3 播放器来使用，这一点是 GBA 所不能比的。但是由于 SmartMedia 卡的开放性，盗版恐怕会比较容易吧。GP32 使用两节 AA 电池可持续工作 12 小时，这点和 GBA 差不多。另外 GP32 还具有个人电脑上通用的 USB 接口使它可以很容易地和电脑连接。

总体来看 GP32 的硬件规格要高于 GBA，其使用通用载体 SmartMedia Card 作为媒体可谓是一大创举，这点可能和 GP32 十分强大的多媒体和网络功能有关，有了 SmartMediaCard 这种通用载体就可以很方便地存储数据资料，从这点也可以看出 GP32 的市场定位和 GBA 有显著的不同。

3 无线互联功能

GP32 同样支持多机互联游戏，但是和 GBA 不同的是 GP32 并不需要专用的对战线，它采用了类似“蓝牙”的无线互联技术，在 10 米内，最多四台 GP32 就可以进行对战游戏，十分方便。另外 GP32 的无线技术有四个频率，也就是说，在 10 米范围内可支持最多四组十六台机器同时互不影响的进行游戏。



有线和无线的区别决定了在互联游戏方面 GP32 远远领先于 GBA，GBA 必须随身携带价格不菲的专用对战线才可以对战游戏，而 GP32 则随时随地都可以和其它玩家进行对战，将无线互联技术运用在掌机上，这不能不说又是 GP32 的一大创举。

4 和 PC 互联功能

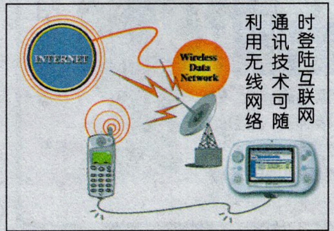
GP32 具有强大的与 PC 互联的功能，如果说计算机是一个基站，则 GP32 就是一个移动终端。通过计算机，你可以和世界各地的玩家进行联网对战，GP32 的游戏可以直接运行在电脑上，也就是说无论何时何地你都可以享受到最新最精彩的游戏。当你需要外出却又想继续游戏时，你可以将游戏资料下载到 GP32 上，然后你就可以在外出时继续游戏了，当回到家后你可以把资料再次上传到 PC 上继续游戏。通过 USB 接口将 GP32 和 PC 联接起来，就可以通过 PC 登录 Internet 下载 MP3，新游戏和其它应用程序，所有基于 TCP/IP 通讯协议的 PC 都可以和 GP32 进行联网游戏。



这又是游戏界的一大创举，可以说 GP32 已不是单纯的游戏机，而是一台游戏功能十分强大的 Pocket PC，由于采用了 PC 平台，所以游戏开发会异常简单，而且所需要投入的资金非常少，甚至只需要一台 PC 就可以进行游戏开放工作。这样一来势必会吸引许多中小游戏厂商和个体开放小组进行 GP32 的游戏开发，但是有利也有弊，如何保证游戏的高质量和杜绝盗版这将是 GAMEPARK 要面临的一个十分重要的问题。

5 Internet 功能

GP32 拥有强大的 Internet 功能，前面提到将 GP32 和 PC 连接就可以利用 Internet 和世界各地的朋友共同联网游戏，不光如此，GP32 本身还具有 WEB 页浏览功能和电子邮件功能，也就是说单独利用 GP32 就可以浏览网页或是收发电子邮件。GP32 接入互联网的方法除了和 PC 连接之外还可以通过和手机连接无线接入 Internet，这样一来即使是在外面也可以随心所欲地在网上冲浪了。



6 强大的音乐功能

从 GP32 外形上的两个喇叭就可以猜测其具有十分强大的声音处理功能。GP32 支持 16 位立体声音效，4 通道波型合成，32 复音 MIDI 音效等可以媲美 PC 声卡的强大功能，GP32 内置的两个喇叭则可以发出动人的立体声音效，当然，GP32 也支持耳机输出。最引人注目的还要数它可完全支持 MP3 播放，也就是说 GP32 可以当做一款便携式 MP3 播放器使用，这应该是 GP32 的又一大卖点。

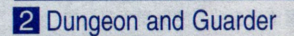
7 多媒体功能

GP32 具有强大的多媒体功能，它可以播放互联网上的 FLASH、MP3、AVI 视频等多媒体文件，还可以将这些多媒体资料储存在 SmartMedia 卡上随时观看。另外 GP32 还具有 e－book 功能，可以观看到包括文本、图片、音乐、动画在内的多媒体书籍，真正的工作学习两不误。



SOFTWARE 篇

目前公布的 GP32 游戏并不太多，一共只有 18 款，这里面多以动作游戏为主，值得注意的是著名游戏厂商 CAPCOM 将为其制作两款游戏，分别是《街霸 ZERO 3》和《洛克人 X5》。下面将给大家介绍四款最有代表性的游戏。



1 Little Wizard

这是一款由 Gamepark 亲自制作的格斗游戏，有点类似于 NGP 上的格斗之王 R1，登场人物全为可爱的 Q 版造型，画面十分华丽，人物的必杀技也非常有趣。



2 Dungeon and Guarder

这是一款横版动作游戏，仍然是由 Gamepark 制作。游戏的背景设定在中世纪剑与魔法的世界，和著名的街机游戏龙与地下城比较相似，游戏人物拥有丰富多彩的攻击方式。



3 Rally Pop

这是 Gamepark 制作的一款横版卷轴动作游戏，游戏的风格类似于 SEGA 著名的 SONIC 系列，卡通的画风和可爱的人物十分讨人喜爱，但是总觉得画面过于简单。



4 DyHard Infinity

这是一款由 Kookie Soft 公司制作的横版动作游戏，游戏的模式很多，包括射击，格斗等多个关卡，其中还包括主视点的射击模式，比较新颖，游戏画面也属于 Q 版卡通型。

小 结

GP32 上采用了很多非常先进的高科技技术使得它看起来更像是一个 Pocket PC，可以说在硬件水平上 GP32 远远凌驾于 GBA 之上，但是一个游戏主机能否成功并不完全取决于它的硬件机能，更重要在于它可不可以获得强有力的软件支援，因此 GP32 将不可能撼动 GBA 掌机霸主的地位，因为 GP32 不可能获得如此多的游戏厂商的支持。但是如果能充分利用 GP32 强大的多媒体和互联网功能应该还是可以在 GBA 无法涉及的地方有一番作为，让我们拭目以待。



火焰之纹章～封印之剑

机种:GBA	厂商:任天堂	类型:SRPG
发售日:3月发售预定	价格:4800日元	容量:未定

继《超级机器人大战A》之后,GBA上最令人期待的SRPG大作就是这款《火焰之纹章～封印之剑》了,在上期我们为大家介绍了故事背景和几个主要登场人物,本次,任天堂又公布了新的资料,包括三个新人物,九种职业和游戏中的斗技场,下面就跟着星辰一起进入纹章的世界吧!

九种职业全公开

在《火焰之纹章》系列中一向都少不了丰富多彩的职业设定,当角色的等级提升至某个阶段后更可以转职成更高级的职业。到目前为止,总共有九种职业被公开,在游戏里玩家一定要善加利用各种职业的优势,这样在战斗中一定可以取得事半功倍的效果。

领主 领主一向是纹章系列主人公的职业,该职业的特点是无论攻击、防守、体力等各项能力都相当平均,是全能型的角色。





飞马骑士 骑着希腊神话中的飞马佩格撒斯,使用长枪攻击敌人的骑士,飞马骑士拥有他人所不能比拟的机动性,可无视地形随意移动。

剑士 使用高速华丽的剑技战斗的剑士拥有相当强劲的实力,如果能配合灵巧的剑招即使是面对强敌也可在一瞬间将他击倒。





魔道士 使用强力魔法攻击敌人的魔道士虽然本身的体力以及物理攻击、防御都不高,但如能和敌人保持一定距离则可发挥巨大的作用。

弓箭手 使用弓箭远距离攻击敌人的战士,在面对剑士等无法远距离攻击的敌人时可谓占尽优势,而且还可有效地攻击空中的敌人。





骑士 骑马使用长枪突击敌人骑士是相当强劲的职业,具有很高的机动力和攻击力,当同伴遇到危险,骑士可迅速赶到现场进行援护。

佣兵 攻击力和机动力较为平均的职业,使用大剑攻击敌人,虽然没有剑士灵巧,但是大剑的攻击力却更胜一筹。

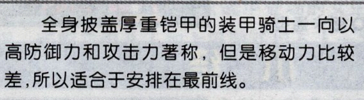




圣骑士 作为骑士的上级职业当然具有更高的能力,无论攻击力、防御力都要超过普通骑士,在游戏的中后段将作为主力登场。

装甲骑士 全身披盖厚重铠甲的装甲骑士一向以高防御力和攻击力著称,但是移动力比较差,所以适合于安排在最前线。





斗技场全新登场



在系列中斗技场一向是用来锻炼角色等级能力的,在本作中斗技场不光可以用来练级,还可以和朋友进行通讯对战,看看谁培养的角色比较厉害。本次的斗技场可谓真正的"我们的斗技场"。

三名新角色登场

本次新登场的三名角色都是主人公罗伊的同伴,为了拯救利克亚王国而义无反顾地加入到战斗中,这三名角色分别属于剑士、佣兵和装甲骑士,都具有十分强劲的攻击力,在战场上是主人公十分有力的助手,把他们安排在战场的最前面将对战斗非常有利。



鲁托加(剑士)

被利克亚地方诸侯所雇用的剑士,性格冷静,沉默寡言,剑术高超。对于侵犯利克亚王国的贝鲁恩国怀有强烈的恨意,但是却没有人知道他憎恨的理由,是一个充满神秘感的男子。



迪克(佣兵)

现为利克亚公国一个小型佣兵团的首领,他带领着手下抵御贝鲁恩的入侵,生性豪迈,作战勇猛,深得手下的爱戴。迪克曾经是艾多鲁利亚王国的剑斗士,武技高超,胆量过人。





波鲁斯(装甲骑士)

利克亚同盟盟主奥斯迪亚家族的骑士,是一个具备侠义心肠讲究骑士道精神的人,因此在他身边有许多好友,另外作为骑士本身,波鲁斯也相当具有实力,他身上厚重的铠甲直接给敌人一种强大的威慑力。

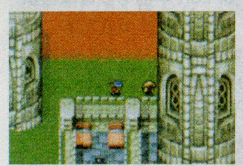


机种:WSC　厂商:SQUARE　类型:RPG
发售日:今春发售预定　价格:未定　容量:未定

World

world 包含有多个不同世界的神秘之塔

在一座高塔中包含有地形、风土、气候等都大不相同的各个世界，这就是沙加的世界。很久以前由神创建的塔现在却被怪物所占据，因此整个世界被卷入了混沌之中。现在居住在地上的人们唯一的希望就是到达魔界之塔的最上层，因为在那里有传说中的乐园，但是想要登上魔界之塔的顶层却是几乎不可能的事情，在传说中的乐园里究竟隐藏着什么秘密呢？

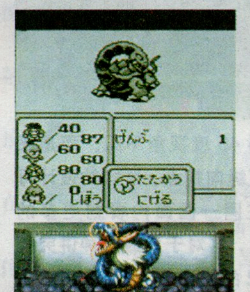


游戏名	机种	发卖年
魔界塔士 SA・GA	GB	1989 年
SA・GA2 秘宝传说	GB	1990 年
时空之霸者 SA・GA3	GB	1991 年
浪漫沙加	SFC	1992 年
浪漫沙加 2	SFC	1993 年
浪漫沙加 3	SFC	1995 年
沙加领域篇	PS	1997 年
沙加领域篇 2	PS	1999 年

1989 年在 GB 上发售的 SQUARE 第一款掌机游戏《魔界塔士 SAGA》大家还有印象吗？这个游戏是史克威尔"沙加"系列游戏的开山之作，在充满混沌的世界中展开冒险，以登上魔界之塔的最上层为目标，大家有没有达到呢？在当时这个游戏的世界设定和系统都相当另类，正是由于这种新颖的设定是史克威尔成功地抓住了一批玩家，而本作也奠定了整个沙加系列的游戏风格，为史克威尔带来了巨大的商机。如今，这部元老级的 RPG 作品就要在 WSC 上复活了，由于 WSC 的机能远远凌驾于 GB 之上，所以整个游戏无论从画面素质还是音乐上都远超前作，绝对是 WSC 上不得不玩的 RPG 佳作。

Graphic

游戏画面大幅强化，战斗画面焕然一新！



GB 版的画面比较简单，人物状态栏占去了整个画面的二分之一左右，怪物的描绘比较粗糙，而且没有背景，当然最明显的莫过于黑白的画面了。在 WSC 版中的战斗画面完全重新制作，由于 WSC 屏幕的分辨率高于 GB，所以人物的状态栏改为横向排列于屏幕的最下方，所占的比例也缩小为四分之一左右，画面上方超过一半的地方全是用来显示战斗画面的地方，相当有魄力。对比 GB 版的怪物，在 WSC 版中描绘得更加精细，并且追加了 GB 版所没有的背景画面，当然最重要的是所有的画面都改为了彩色表示，光是这一点就足以构成质的变化。



不光是战斗画面，所有的地图画面也全部经过重新制作，，对比 GB 版的画面，这次的地图画面视野更为广阔，地图上的物体都具有 GB 版所没有的立体感，看上去更加舒服。





character

选择不同种族 不同能力的角色开始冒险

在游戏开始时玩家可以选择 3 个种族的不同角色开始游戏，他们分别是人类，超人类和怪物。每个种族都有不同的能力，在游戏里将会发挥不同的作用，玩家可以根据自己的喜好来进行选择。在游戏开始时除了主人公之外还可以选择 3 名同伴组成 4 人的冒险队伍，为了更加有效率的展开冒险旅程，可以在选择同伴时考虑一下同伴的种族，尽量做到最恰当最合适的配合，这样在以后的冒险中无论遇上什么情况都可以轻松应付。



▲人类攻击力高，可以装备很多武器和防具。

▶可以使用魔法的种族，在战斗中可以起到后发制人的效果。

▶可以通过吃掉敌方怪物身上的肉来提升自己的能力。

FORMATION SOCCER 2002

机种:GBA 厂商:SPIKE 类型:SPT
发售日:7月发售预定 价格:未定 容量:32M

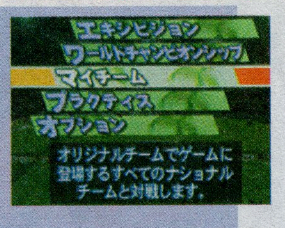


GBA发售至今，有关足球的游戏并不多。最近KONAMI在GBA上制作了一款实况足球游戏，游戏的画面和操作手感都和SFC版的实况足球差不多，虽然游戏的整体素质不错，但是对于那些玩惯了实况2000的玩家还是会觉得有些不适应吧。继KONAMI之后SPIKE也宣布将要制作一款GBA的足球游戏，游戏的风格和KONAMI



的斜45度视角不同，而是采用了纵向视点，这样的设计可以在同一画面内看到更多的球员，这对于足球这种讲究整体配合的游戏来说是非常有用的。从目前公布的游戏画面来看此款足球游戏还是相当只得期待的。

六种模式介绍



PRACTICE 练习模式

这是供玩家训练队伍用的练习模式，在此玩家可以练习各种基本操作，进行任意球，角球的战术演练，在这里训练好队伍之后就可在实战中进行运用了。

EXHIBITION 一般比赛模式

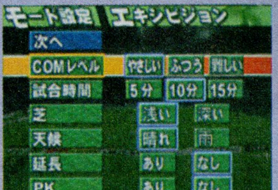
在此模式中玩家可以任意选择两支球队进行比赛，利用GBA的联线对战机能更可以支持最多四人同时对战，还可以设定为一对三、二对二或是四对CPU等多种模式。

MY TEAM 自由比赛

在这个模式里你可以带领你的球队和世界各地的球队进行比赛，在比赛胜利后则可以取得对手球队的球员，这样一来你就可以组建自己的最强球队了，并且自己培养的最强球队还可以在EXHIBITION模式中和朋友进行对战，实在是乐趣无穷。

WORLD CHAMPIONSHIP 世界杯模式

在此模式中你有机会获得象征足球界最高荣誉的世界杯，首先你要从小组赛中胜出，然后参加十六强的淘汰赛，如果能一路胜利直至取得冠军的话就可以捧起大力神杯了。



OPTION&SOCCER DATA BANK

在OPTION中你可以修改各项设定，比如更改球员姓名等。而SOCCER DATA BANK模式则可以查看世界各国的足球资料，在MY TEAM中自己球队的资料在此处也可以找到。

カエルBパック
青蛙 B pack

机种:GBA 厂商:角川书店 类型:RPG
发售日:3月发售预定 价格:5800日元 容量:32M



这个游戏的名称实在是很奇怪，怎么看也不像是一个RPG游戏的名字，但实际上这个游戏名完全是日本人的恶趣味，因为在日语中"青蛙"的读音和"回去"的发音十分相似，而这个游戏正是讲述了三个勇者回到过去改变历史拯救世界的故事，所以这个游戏就起了这样一个奇怪的名字，这并不影响游戏的可玩性。

STORY

这是一个充满魔法与怪物的幻想世界，很久以前，"时之一族"将强大的魔王"卡斯特罗基奥斯"封印，为大地带来了和平……主人公的13岁生日那天，村子中的老人们居然全部在惨叫声中神秘消失！！据村中长老而言，这是因为魔王"卡斯特罗基奥斯"的封印在100年前被解开了，而魔王则逐步将"未来"(即主人公所处的现在)的时间吞噬。为了对抗魔王，作为"时之一族"后人的主人公需要利用自己的特殊能力"时间移动"来回到过去将大魔王卡斯特罗基奥斯重新封印！与主人公同行的还有两个人，他们分别是女战士米奈特和魔法师塞克多，究竟会有怎样的往事等待着他们呢？



战斗系统

游戏中的战斗场景将是GBA画面的3.8倍！和普通的RPG战斗场景不同，今次的战斗必须要将画面卷动才可以看见整个战斗场景。在战斗时，怪物会分散在各个地方，而我方不同的技能拥有不同的攻击范围，相信这样的设定一定会给玩家带来新的乐趣。



战斗青蛙

既然游戏名与青蛙有关，自然在游戏中也会出现青蛙，随着故事的发展玩家将会得到兽、飞、工、树、水、精六种不同属性的青蛙，每人最多可以装备三种青蛙以获得不同的属性来和怪物进行战斗。另外，这写青蛙和主角一样可以提升等级修得更高的能力，在游戏中一定要好好培养哟！

铃音乐园第 2 期火爆登场!

本期的铃音乐园得到了许多读者的大力支持，在此星辰向大家表示衷心的感谢。同时，星辰心中也总算松了一口气，如果单靠星辰和编辑部的这帮音痴是不可能保证每期都有完全原创的高质量铃音提供给大家（突然想起最近调查表中比较流行的一句话：Mars，你快回来……），但是现在星辰可以向大家保证，我们的铃音乐园一定会做到游戏界最强!！为了达成这个目标，星辰希望能有更多的高手站出来，把最好的铃音提供给大家。今后凡是在铃音乐园中刊登的铃音，我们都将赠送作者两个月至半年的期刊以作奖励！希望各大高手赶快与星辰联系，来信请寄北京市清河邮局 062 信箱 铃音乐园收。星辰的电子信箱为 zbgundamzz@etang.com。



本期给大家送上的两首铃音分别是 PS 版《心跳回忆》的主题曲，这首歌同时也是三部心跳番外篇的片头曲，是星辰相当喜欢的哟。十分感谢这首铃音的提供者泠宇霆君。第二首铃音是最终幻想 X 片头那首十分悠扬的钢琴曲，值得一提的是这首铃音是由已经离开的 Mars 妹妹^-^友情提供的，在这里星辰代表编辑部所有同仁祝 Mars 越来越漂亮。

另外，有不少读者在来信中询问为什么没有三星、西门子或者阿尔卡特等手机的铃音乐谱，这是因为版面所限，因此只能刊登诺基亚、松下和摩托罗拉的乐谱，不过大家可以根据下面星辰提供的方法转换为自己手机的铃音：以诺基亚铃音为例，铃音共由三部分组成，分别是音长、音符和音阶。如 4g1 代表四分之一拍音符长的低 8 度 so(简谱的 5)。下面星辰给出一个换算表，大家可以根据这个换算成简谱后再编成自己手机的铃音。

c: 1 d: 2 e: 3 f: 4 g: 5 a: 6 b: 7 在字母后加#号代表半音，－代表休止符

第一个数字 1: 一拍 2: 二分之一拍 4: 四分之一拍 8: 八分之一拍 16: 十六分之一拍

最后一个数字 1: 低八度音阶 2: 通常音阶 3: 高八度音阶



心跳回忆主题曲

4g1 4c2 4f2 4. e2 8 – 8f2 8e2 8d2 4e2 4. c2 16 – 8e2 8f2 8g2 4g2 4g2 8g2 8f2 8e2 8f2 4. e2 8 – 4f2 4f2 4e2 4d2 4b1 8c2 4d2 16 – 8g2 8g2 8g2 8g2 8e2 4f2 4. e2 8 – 4f2 4f2 4e2 4. d2 8 – 8c2 4b1 4. d2 8c2 4. c2 4 –

此为第一段，比较短，适用于诺基亚和摩托罗拉系的手机。下面的一段比较长，因为诺基亚最多只能编 50 个音符，所以您需要自己选择下面合适的一段用作铃音。

4e2 8e2 8e2 4g2 8e2 8c2 4b1 4a1 4. g1 8 – 4a1 8b1 8c2 4b1 8c2 8d2 4. g1 8 – 4e2 8e2 8e2 4g2 8e2 8c2 4b1 8a2 4. g2 8 – 4a1 8f2 8e2 8d2 8d2 8c2 8b1 4. c2 8 – 8a1 8a1 8b1 4. c2 4 – 8b1 8b1 8c2 4. d2 4 – 8c2 8c2 8d2 4. e2 8 – 4b1 8d2 4. d2 4c2 8 – 4e2 4f2 4e2 8d2 4. e2 16 – 8c2 8c2 4. c2 16 – 8g1 8c2 4f2 8e2 8e2 8d2 8d2 4e2 8f2 4. g2 8g2 8f2 4e2 2d2 8f2 4. g2 8g2 8f2 4e2 2d2 8c2 4b1 2. d2 8c2 1c2

5(3) 1(1) 4(1) 3(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) 1(1) 0(1) * (1) 3(1) * (1) 4(1) * (1) 5(1) * (1) 5(1) 5(1) 5(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 4(1) 4(1) 3(1) 2(1) 7(3) 1(1) * (1) 2(1) 0(1) * (2) 5(1) * (1) 5(1) * (1) 5(1) * (1) 5(1) * (1) 3(1) * (1) 4(1) 3(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 4(1) 4(1) 3(1) 2(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 7(3) 2(1) 0(1) * (2) 1(1) * (1) 1(1) 0(1) * (2) 0(1)

3(1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 5(1) 3(1) * (1) 1(1) * (1) 7(3) 6(3) 5(3) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 6(3) 7(3) * (1) 1(1) * (1) 7(3) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 5(3) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 3(1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 5(1) 3(1) * (1) 1(1) * (1) 7(3) 6(1) * (1) 5(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 6(3) 4(1) * (1) 3(1) * (1) 2(1) * (1) 2(1) * (1) 1(1) * (1) 7(3) * (1) 1(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 6(3) * (1) 6(3) * (1) 7(3) * (1) 1(1) 0(1) * (2) 0(1) 7(3) * (1) 7(3) * (1) 1(1) * (1) 2(1) 0(1) * (2) 0(1) 1(1) * (1) 1(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) 0(1) * (2) 0(1) * (1) 7(3) 2(1) * (1) 2(1) 0(1) * (2) 1(1) 0(1) * (1) 3(1) 4(1) 3(1) 2(1) * (1) 3(1) 0(1) * (1) 1(1) * (1) 1(1) * (1) 1(1) 0(1) * (1) 5(3) * (1) 1(1) * (1) 4(1) 3(1) * (1) 3(1) * (1) 2(1) * (1) 2(1) * (1) 3(1) 4(1) * (1) 5(1) 0(1) * (2) 5(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) 2(1)#(1) 4(1) * (1) 5(1) 0(1) * (2) 5(1) * (1) 4(1) * (1) 3(1) 2(1)#(1) 1(1) * (1) 7(3) 2(1)#(1) 0(1) * (2) 1(1) * (1) 1(1)#(2)

注：3(3) * (1)意思为按 3 键 3 次，再按 * 键 1 次。输入完一个音符之后按一下十字键的右键。

最终幻想 10 片头钢琴曲



4. a1 8e1 8a1 8b1 4c2 4b1 4a1 4. g1 8a1 4g1 2. e1 32 – 4. a1 8e1 8a1 8b1 4c2 4b1 4c2 4. d2 8c2 4d2 2. e2 32 – 4. a1 8e1 8a1 8b1 4c2 4b1 4a1 4. g1 8a1 4g1 2. e1 32 – 4e2 4e2 4e2 4e2 4d2 4g2 2c2 8b1 8g1 2. a1 32 –

6(3) 0(1) * (2) 3(3) * (1) 6(3) * (1) 7(3) * (1) 1(1) 7(3) 6(3) 5(3) 0(1) * (2) 6(3) * (1) 5(3) 3(3)#(1) 0(1) * (2) 6(3) 0(1) * (2) 3(3) * (1) 6(3) * (1) 7(3) * (1) 1(1) 7(3) 1(1) 2(1) 0(1) * (2) 1(1) * (1) 2(1) 3(1)#(1) 0(1) * (2) 6(3) 0(1) * (2) 3(3) * (1) 6(3) * (1) 7(3) * (1) 1(1) 7(3) 6(3) 5(3) 0(1) * (2) 6(3) * (1) 5(3) 3(3)#(1) 0(1) * (2) 3(1) 3(1) 3(1) 3(1) 2(1) 5(1) 1(1)#(1) 7(3) * (1) 5(3) * (1) 6(3)#(1) 0(1) * (2)

下期神秘铃音预告:

8e1 8a1 8b1 8c2 8d2 4e2 8e2 4a1 8e2 2f2 8e2 8 – 8d2 4d2 4b1 8g1 4e2 8f2 8e2 8 – 8d2 8 – 2c2 8b1 8 –

请大家自己听听看是什么游戏中的铃音吧。

龙战士 II
使命之子

深邃无尽的幽暗中，一个封印多时的邪恶生命正缓缓苏醒。望着那个曾经属于她的世界，不禁悠然叹息道："伟大的力量！至高无上的神…神的力量还没有遍及整个世界…"

邪恶再度陷入沉眠中，没有任何人觉察到世界在短暂间发生的悸动。

楔　子

对龙来说往事就像一场灰色的梦…

正在酣睡中被ガナ唤醒，原来妹妹ユアー早不知跑到哪里去了，龙便走出寄居的教堂寻找。在村中照例挨家挨户搜刮了一遍找到了几个加血的道具（在教堂中可以得到重要物品钓竿），从村民口中探听到双亲的一些往事并获知妹妹已经赶往了后山。

拨开一丛没头的杂草进入了后山，选择中间那条山道可以找到ユア。那时的感触是如此的清晰在目；无数蝴蝶在缤纷花丛中飞舞，ユア则全神贯注地抬头仰望着山崖上一条安详沉睡着的巨大白龙。正想上前草丛中跳出一匹怪物袭来，危急关头神父赶来解救了龙。原来ユア听村民传说当年大批魔物袭击村庄时父母亲运用法术与之展开殊死战斗，在危急关头母亲化身为白龙携助父亲打退了魔物，ユア坚信盘绕着山头守护着一扇神秘门户的那条白龙就是自己的母亲。神父笑着否定了ユア的说法，当ユア询问龙的看法时龙也认为完全是村民的传闻罢了。神父带着妹妹离去了，而在龙的内心深处真切感受到流淌千万年的龙之血脉，似乎有不尽的宿命正等待着自己去完成。

幽暗之中的邪恶；感受到一股令她极度厌憎、恐惧的力量正逐渐觉醒中，惊愕、颤栗、叹息……

晚上龙因为白天的经历而久久不能入睡，好友博修（ボッシュ）起身问他："是否愿意离开这个贫穷的村庄，到更广阔的天地去寻求财富？"于是两个少年怀着对未来的憧憬离开了赖以寄生的教堂开始了旅行。

刚离开村庄不远就遭遇了瓢泼大雨，两人急忙赶到西北方的洞窟中避雨。进入漆黑的洞窟中两人就感受到一种莫名的气息，向洞深处走去却发现一个巨大的物体缓缓向前蠕动。追迹至洞窟的最深处才发现原来这是个魔物的巢穴，这个叫巴鲁巴罗依的魔物轻易打倒龙等二人后正想下毒手，赫然发现了在龙眉间醒目的封印。"使命之子…"魔物惊愕之余说道："龙…那扇命运之门正等待着你的到来，很快就将感受到吾神伟大的力量！"

昏迷中的少年；"使命之子"的奇特称呼似乎已经深深沁入了他的心田，隐约的记忆将他带到了那片暗夜的世界、那被遗忘的龙之故土…

序章　咪娜的委托

10年后的莫多（モト）町。博修询问长老是否有好的差事让他和龙去完成，长老说有一个寻找宠物的任务。博修正在为这件小儿科的事情抱怨时，委托者翼人族的少女咪娜（ミイナ）进门来，色迷迷的博修马上爽快地答应了这件差事。

两人出村前往フタビ山寻找那个叫スージー的宠物（承袭了前作的特技设定，每个角色都拥有各自独有的技能。龙在购买钓竿、鱼饵后能在水边有鱼跃起的区域钓鱼、博修的技能则为射箭狩猎。行动时必须把该角色置于队伍前列。另外在战斗时角色也拥有特技；龙为气合（恢复体力）、龙变身（必须解开封印）、博修为狙击）。在町的附近会出现一个旅行马戏团，正在高价展览传说中的珍稀物种——草人。

进入フタビ山的推荐等级5段，并预备一定数量的回复HP、解毒道具。刚一进山博修就听到了尖锐地嘲笑声，四处张望却不见有任何人影。行至中途从半空飞来魔鸟三姐妹拦住去路，战斗中的第二回合这伙变态姐妹为了争风吃醋还会自相残杀，取胜之后博修嘀咕着スージー可能已经被吃掉了，两人继续向山顶行进。在山顶的洞口阻塞着一块岩石，两人合力将岩石推下山后却意外的发生山崩把归路切断了，进洞后他们从一处裂缝跃下返回到半山。转出西山口来到了老人二口的家，只见老人正被大群蟑螂所围攻。击退第一批六只蟑螂后还会有一只蟑螂王出现。完全消灭后老人十分高兴准备请两人吃烤小猪，博修及时发现小猪就是咪娜委托寻找的宠物使其幸免于烤炉之祸。

告别老人回到村庄，将小猪交给长老后就顺利完成了任务并获得酬金500元，咪娜临行前热情邀请龙等二人到飞翼王国温笛亚（ウインディア）去观光。

半夜里博修忽然听到急促地敲门声，原来一个叫キルゴア的神秘人前来报讯说失窃了贵重宝物，怀疑是トラウト所为，看看龙正在呼呼熟睡，博修就决定独自前往调查此事。



机种：GBA　厂商：CAPCOM
类型：RPG　媒体：卡带

龙醒来时发现博修已经不见了，出门打听却听说トラウト夜里丢失了宝物正全城封锁搜查窃贼，而主要怀疑对象却是博修。龙在前往トラウト家询问途中被一女子撞个正着，吃了闭门羹后来到了城左上方キルゴア家，キルゴア对意外事件表示非常遗憾并委托龙查明真相。

回到家中博修正焦急地等在那里，当他问龙是否相信他盗窃时龙当然相信幼时挚友的品行(回答选不，结果与友好度相关)。于是博修便一五一十的把事情原委相告："夜里为帮助キルゴア取回宝物而潜入トラウト家，冷不防一个女子从屋里飞奔而出，当博修进入宝物库发现空空如也，此时警卫却出现了…"博修一口咬定那个女子就是真正的犯人而龙也不禁想起方才撞上的那个。正谈论见传来了急促敲门声，博修慌忙躲进了垃圾桶里。警卫进屋搜查一番离去了，博修深感隐藏在城里已经不安全，便要龙带他潜往フタビ山西面ニロ老人处暂避。

龙骗过警卫把藏有博修的垃圾桶带出城去，ニロ老人爽快地收留了博修并要求一同修缮房屋，他还告诉龙那个女子经常出没于古鲁塞(コルセア)町，为了洗刷友人的冤屈龙只身前往古鲁塞町调查真相。

第二章　命运的出会

古鲁塞町又被称为格斗都市，城中央的竞技场经常会举行刺激火爆的格斗比赛，据说城中的某位大人气女性将会在下次比赛中出场。夜间进入PUB情报屋会打听到很多有用的消息，和吧台附近的大汉兰多(ランド)交谈获知一场比赛与神秘女子对阵的将是タグジ森林的勇者ババデル，如果打倒此人就可以取得代替出场参赛资格。

タグジ森林位于西北方，进入森林后循着伐木用的索道进入深处，打倒ババデル后取得斧头作为凭信赶回古鲁塞町(注：森林中宝箱内得到的金币コイン可以在钓鱼时引诱前作的鱼人曼尼洛上钩，可以购买十分珍贵的武器。不过价格么…)。再次见到兰多，他对龙能打倒ババデル感到十分钦佩。这是斗技大会已即将开幕，龙冒充ババデル进入会场，打倒筋肉男人事部长后正式取得入场资格。隔壁房间内大会主办人阿卡斯(アーガス)告诉龙在比赛中他会向两个参赛者施放毒针意在暗算那个常胜无败的女子。

在进入参赛者部屋后不要与守卫对话先把手头所有的金钱存入银行。兰多会赶来询问情况，当听说内情后焦急万分。他灵机一动要求龙把全部钱给他去购买解毒剂(趁火打劫？！幸亏老子有防范)，但当他拿着向隔壁女参赛选手讨好时却碰了一鼻子灰，只得把两个解毒剂都交给龙保存。角斗大赛是在水池中的一跟圆木上进行的，在观众的欢呼声中那位享有不败记录的天才格斗家——豹女琳璞(リンプー)终于登场亮相，虽然这个女子名不虚传有着十分狠辣的身手，缠斗数十合后还是被龙击败了。就在观众沸腾之时看台上飞出无数毒针射向擂台……

救出重伤的琳璞后龙与兰多议论着事件的始末，两人决定去找那个主办人阿卡斯算帐。阿卡斯冷酷地说道："类似斗技比赛这样的活动只有死人才能让观众感到刺激从而提高票房。"阿卡斯使用他所谓神赐予的力量变身的狼男有着不俗实力，被两人联手击败后他临死前口中还喃喃说着："吾神正越来越接近这个世界…"困惑中的两人走出竞技场时有人告知昏迷中的琳璞已经苏醒。原来是当地艾帕教(エバ教)的青年神父雷易(レイ)用神力治疗了琳璞，琳璞断定是龙在战斗中偷施暗算便想上前撕打，幸而兰多从旁说明才真相大白。闲谈中兰多表示要去找个体力活维持生计，听说龙有一栋旧屋正在修缮时便主动要求帮忙，百无聊赖的琳璞也吵着加入，于是三人一起回到フタビ山西面ニロ老人的旧屋。这是两人才知道了龙的真实姓名和出行目的，博修估摸着琳璞不是干活的材料便让她协助龙一齐调查女盗贼(兰多的特技为高速直线行进，战斗特技为偷袭、琳璞的特技为用木棒击碎石头等硬物，战斗特技为引诱)。

来到莫多町正赶上魔法学校附近传来一阵喧哗声，龙二人赶去察看原来是三个山贼模样的大汉正想劫持一位名叫尼娜(ニーナ)的翼族少女。这位少女有着一双迥然不同与其他族人的漆黑翅膀，神态矜持而从容。龙蓦然见到她顿时产生了一种奇特的感觉；虽然素未谋面，却似乎在百载千年前已经相识…那般如花娇颜、那种举止谈吐仿佛早在梦中萦绕多时！尼娜在盛怒之下使用强力魔法赫退了山贼后返回学校，好奇的龙二人跟着进入。尼娜正在向老师解释破坏戒律使用魔法的原因，琳璞也搭讪着要求学习魔法。一个山贼再次出现威胁说尼娜的妹妹已经落入他们手中，尼娜只得跟山贼前往他们的巢穴。这时龙才知道这个尼娜原来是飞翼王国的第一王女，以前认识的咪娜是她的亲妹。正直的琳璞吵着要去搭救尼娜姐妹与龙心中所想不谋而合，两人火速赶去盗贼巢穴一ロッコ山。



ロッコ山位于过桥前往古鲁塞町的途中西北方，进山后某处有个小喽罗会向龙介绍山贼家族的主要成员。临近门口守卫会质问某个成员，答错就会发生战斗（建议故意答错）。密室中可憎的头领ジョーか一正用咪娜对尼娜进行威胁，忍无可忍地龙二人冲上前与之搏斗起来。在扫除干净喽罗后尼娜会使用魔法打倒乔卡（ジョーか一），而乔卡会喃喃称颂着神的名字变身成怪物，这是尼娜会正式加入和龙等人并肩战斗。乔卡虽然皮糙肉厚但速度却出奇缓慢所以并不足为虑，唯一有威胁的是他会使用全体的中毒魔法。取胜后尼娜准备护送妹妹返回故乡温笛亚（ウインディア），琳璞因盘算着要和尼娜学习法术所以提议结伴同行，于是三个人一同出发了。

在龙的心中；那个暗中庇护邪恶的神的存在给他留下了无限的迷茫和困惑。

第三章　共同的家园

因为咪娜的关系有翼族的卫兵打开间，只要两位漂亮MM能陪他开心才能将之变回来，正在此时满头泥土的龙从地里钻了出来，原来他被斯泰恩用炸药硬炸进了地里。琳璞盛怒之下要对斯泰恩饱以老拳，后看龙安然无恙便作罢。斯泰恩感觉龙等人都十分善良厚道自愿加入队伍（尼娜的特技是浮游，战斗特技MP回复、斯泰恩的特技是长臂 <可抓住木桩到达对岸>，战斗特技装死），被这个活宝一闹大家原本郁闷的心情顿时好了许多。在城中意外听说女盗贼已经逃往西方的消息。

一行人出城才发现旅行马戏团也已经搬迁到了温笛亚地方。前往西方卡贝达村（カペタン）途中会经过一个怪物猎人的集落，猎人会向龙详细介绍用阿鲁果实诱捕怪兽ウパルパ的方法。

卡贝达村以拥有三个不同风格的高明建筑师而闻名天下。而如今这个繁荣著称的地方却意外的冷清，听说有个男孩走进枯井里失踪了，许多人去寻找也不见返回。在乘船处打听到女盗贼早已搭船向西走了，现在船没有返回也无法出海。

进入枯井却突然遭遇了一匹魔物，被一个金发青年出现施法消灭了，但随即又从阴沟里窜出一匹魔物。取胜以后众人才认出那个青年就是在古鲁塞町救助琳璞的艾帕教徒雷易，雷易请求众人帮他一起救助被困洞中的小孩。趁着雷易和魔物缠斗的间隙龙他们四人突入洞中，利用乌龟来回摆渡找到了失踪的孩子。正说话间从水中跃出一头巨大的龟形魔物，经过一场艰苦的搏斗才将它打倒（此BOSS的全体攻击威力相当强大须及时加血补充）。魔物消灭后大水滚滚涌出众人忙携带孩子向外逃去，雷易一边使用光之壁把汹涌大水挡住边嘱附龙快抓紧时间救出所有被困村民。在逃跑的过程中遇见村民装束的敌人，只需打死他们脸上的蝎子就可以令其恢复清醒，救助了全部村民后再与雷易对话，众人迅速逃出井外。

雷易提出要到龙他们的聚集地看看，一行人回到フタビ山发现原先破败不堪的废宅已经被整修得初具规模，而ニロ老人把这里重新命名为"共同体"。看到龙他们团结一致的情形雷易十分感动，提议由龙自由选择一位同伴赐予艾帕神的祝福——复活术（笔者当然选择了尼娜）。

雷易走后博修急着催促龙帮他找到女盗贼。一行人回到卡贝达村时在村口宿屋边遇见一个名叫萨娜姆的女子，这个打扮妖异询问他们是否愿意见识下神奇的法术（对话时必须由龙带队），在她带领下众人赶到了北方森林。原来那里是老巫婆欧巴巴的实验室，欧巴巴想请龙协助做个合体实验。实验失败了但却意外诱发了潜藏在龙体内龙族的力量而具有了变身能力，不过龙变身时巨大的能量波把整个森林和欧巴巴的实验室都化为了灰烬。龙只得把两个麻烦人物安置到共同体，两人把博修为自己精心装饰的房间强行占为己有，并要龙到卡贝达村找木匠来改建合体实验室。

BREATH OF FIRE
龙战士Ⅱ
——使命之子——

重新回到卡贝达村。村中建筑师具有三种不同风格，玩家按照自己喜好进行选择吧（注：建筑风格看建筑师自己居住房屋的式样就可以一目了然了，不同风格在以后对情节会产生细微变化）。

了通往温笛亚的地下甬道。在地道中生活的都是因和他族通婚等种种原因被蔑视的一些底层居民，龙一行沿途都听到有关温笛亚王家黑翼公主的传闻——有着蝙蝠一般诅咒之翼的王女将给全族带来无穷灾祸。聆听这些大家的心情都很不轻松，只有年幼的咪娜对马上回家感到兴高采烈。

在甬道的出口处，执掌大权的王妃带着侍卫正焦急地等待着咪娜的归来。一见到尼娜就大发雷霆并告诫咪娜说："不许和这个灾祸之源呆在一起…"王妃带着困惑的小咪娜转身离去了，侍卫长奉命把尼娜一行赶出了王宫。尼娜回头望着曾经生活过的家园，咬紧嘴唇把积淀多年的悲伤再度压抑在内心深处。这时一大群人正围观着一个名叫斯泰恩（ステン）的杂耍艺人变戏法，这个人不由分说拉着龙当表演魔术的配角，只听一声巨响龙消失地无影无踪。斯泰恩诈称龙已经被变到次元空

（补注：在温笛亚城附近出没的蓝色猫型怪物打倒后一定概率会得到小金币，建议稍微盘桓一些时间）

第四章　青蛙王子

卡贝达村乘船渡过对岸便是被称为暇罗恩的大森林，在森林中的大池塘里栖息着许多青蛙。众人正想离开被瓮声瓮气地问好吓了一跳，彷徨四顾间从水中露出了个硕大的青蛙头。这个自称希玛城（スイマー）王子塔贝塔（タペタ）的蠢家伙说因为得罪了魔女塔的尼莫芙而受到了诅咒，希望龙他们能拯救他。看到那付可怜样众人决定顺便到魔女塔去走一遭。

走出森林就可见到一个大湖泊，希玛城位于湖的正中央。湖西野外宿营地可供休息和更换同伴。西北面魔女塔的门紧闭着，因为魔女有喜欢青年男子的爱好所以只有让龙领队踩开门机关两次才能进入塔中。第一层的宝箱是尼莫芙的诡计，千万不

能开，走到有五条岔路伸展开的地方，建议先走右数第二条路下楼取宝箱。返回后选最右边的路可以看到本作重要的合体材料水之使者(水シャーマン)，但现在正被魔女石化，只有以后再来一次。走最左边才是正确道路，途中石像询问是否想回去一定要选否，之后就能到达有许多开关的房间。其中呈倒三角形排列的三个开关左右两个分别是楼梯之门和宝箱之门，应该等所有机关都按下最后才去踩。上楼就能见到魔女尼莫芙，尼莫芙濒死状态时会使用全体催眠魔法，应该及时回复状态否则遭遇连续魔法攻击后果不堪设想(魔法攻击不能接触催眠状态)。取胜后尼莫芙告诉龙要想让塔贝塔解除咒语需要让青年女子亲吻他一下(笔者选择了琳璞、另外离开魔女塔时不要忘了解救水之使者)。一幕搞笑的插曲后塔贝塔恢复了原形，他豪爽地邀请大伙到自己的城堡——希玛城去参观，瞧着他的德行众人不由将信将疑。而此时共同体已经完全建成了，还需要到世界各地寻找志同道合参加发展(共30位同志散落在世界各地需要寻找，有些同志将为过版带来事半功倍的效果，以后笔者会推出专门研究文章以供参考)。

塔贝塔的特技是变身成大青蛙泅水(战斗特技为敌方全体攻击)，利用这个特技可以进入魔女塔附近的瀑布洞中。这个隐藏的洞里匿居着一位龙贤人，他会传授龙三种强力的龙变身技能。瀑布左侧的山猫亭是一群筋肉男聚居的场所，听说魔女尼莫芙经常光顾这个地方。

进入了希玛城后，塔贝塔发表了一番慷慨激昂的欢迎词，但是却发现周围的人用十分奇怪的目光盯着他。正疑惑间卫兵赶来不由分说地把塔贝塔抓了起来，随后一个自称是真正塔贝塔王子的人出现，对龙等威胁一番后说准备了船让他们赶快离开这里。在城中通过和人们聊天龙获知最近那个以前受人尊敬的塔贝塔王子性情大变而且已经开始笃信艾帕教。一行人赶到码头准备乘船离去时，却意外发现一个公主装束女子正用石头把船砸沉，这个叫贝塔贝(ペタペ)的女子正要向众人说明原因卫兵赶来，慌忙中贝塔贝把龙等人推入水中躲藏自己则隐蔽在柱子后面，由于卫兵逗留时间过长导致龙三人体力不支沉入了水底……

醒来时众人已经被贝塔贝救到了民宅中。贝塔贝自我介绍是本城公主、塔贝塔王子的亲妹，她也认为被抓住关进牢房的那个是真正的兄长希望龙能够仗义援救，答应后会交给龙一个水下呼吸的面罩。龙通过城外的水下通道进入宫廷的厨房，意外发现他们一直追寻的女盗贼和大群的蟑螂一起关在牢笼里，现在暂时也顾不上管这件事了。监狱里卫队长正盘问着塔贝塔什么，而那个蠢家伙居然还颇有闲情逸致地在吟诗绘画。龙打倒意欲阻拦的卫队长后打开了牢门，这时也赶来兄妹见面一番叙话，最后塔贝塔告诉龙他以前赠送给魔女尼莫芙的王家指轮可以证明自己的身份。众人返回地下水道乘坐着一个大水桶离开希玛城前往魔女塔。

踩下魔女塔门前的开关会得到尼莫芙前往山猫亭的讯息。山猫亭的剧情十分搞笑，守卫的大汉会没收龙随身所有道具，沿途的指示牌会不断吩咐众人除去装备、涂抹胡椒等香料并选择肉食的口味，最终他们才发现自己成了做菜的原料，打倒大厨山猫后才获悉原来尼莫芙将在这里举行一次盛大聚会。在厕所里找到了正为戒指落入下水道而焦急的尼莫芙，进入下水道小费一番周折后取得王家指轮离开山猫亭回到城中交给塔贝塔(如果在山猫亭不按照指示做硬冲过关，山猫会把烤炉温度加到很高因此战斗时所有人 HP 仅剩下1点几乎没有取胜可能)。塔贝塔拿着王家指轮去找冒牌货对质，却想不到冒牌货也有指轮。贝塔贝问国王有什么对策时，昏庸的国王只记着晚上将吃什么美味佳肴。灵机一动的贝塔贝提出让两人比赛作菜来判明真伪，因为王子曾经是有名的料理人。冒牌货狞笑着说："如果比赛失败不但塔贝塔将被杀死，连龙一行人也不能幸免！"

到了餐厅塔贝塔只要捉到传说中的金苍蝇就有自信取胜，而金苍蝇栖息在城的地下，因为攸关自家性命大家只得前往捕捉。趁假王子忙着准备料理混到他房间探察，进入暗门发现有个士兵被吊着，解救这个叫塔塔(タタ)的士兵后了解到他一直相信被捕的是真王子。回到城中水池边找到塔塔的女友，选择要什么酬谢时取第二项"情报"可以取得进入地下的钥匙。又费了一番工夫才将金苍蝇、大蚯蚓、蟑螂等做菜的材料收集齐全。

回到餐厅把材料交给塔贝塔后比赛正式开始。担任裁判的料理长因惧怕假王子而判他获胜，昏聩的老国王也判假王子取胜，不服气的塔贝塔让龙品尝一下自己的手艺，作为人类的龙哪能消受如此"美味"一下子吐得不亦乐乎。公主气急之下声称要去拉动城里的自爆装置，真假王子先后追了过去。心生惭愧的料理长告诉龙通往自爆装置的秘道在楼下厨房的厕所旁边。进入秘道后先后看到塔贝塔兄妹被打倒在地，假王子冷笑着说："自己花了很大心血才得到如今的地位，决不甘心别人来破坏。"打败假王子变成的魔物后他想拉动机关与众人同归于尽，却不料这个所谓的自爆装置不过是城内宝物仓库的开关而已。经过风波后终于水落石出，塔贝塔决心跟着龙他们一起去四处历险。

回到地牢带走女盗贼帕迪，博修的冤屈终于可以昭雪了！回到共同体见到博修后帕迪辩解说在那天夜里根本没有拿走任何东西，万般疑惑的龙决定先带帕迪去见失主。到了莫多町见到了トラウト，帕迪和トラウト府上的卫兵吵作一团，龙提出到四周踏勘一番，不久トラウト就跑来说相信帕迪是罪犯并承认博修清白。出门后キルゴア前来打听情况，对事情的变故表示了怀疑态度。利用龙神像把博修加入队伍中，到キルゴア家参加晚宴，キルゴア坚持认为トラウト是真正的犯人，博修决定晚上再去探察一番。当问到龙是否愿意同行选：(いっしょ前往)，再问是否真心选：(もちろん)！

夜间再入トラウト府经过调查果然发现トラウト才是真正的罪犯，打倒变身的魔物后解救帕迪而得到了失物。感激之余キルゴア把家传宝物赠送给了龙，当博修问起是否对最近一连串的事件感到奇

BREATH OF FIRE 龙战士 II

使命之子

怪时龙表示深有同感，那种在暗中迅速滋生蔓延的邪恶力量如果不尽快遏止必将使整个世界陷入混乱。

此刻；一个邪恶的生命完全苏醒了。ゲイト村——这个龙自幼生长的故土周围的森林陷入了黑暗的笼罩…

第五章　失落之心

シルビア奉长老之命把龙和博修两人叫到莫多町左下角的猎人工会，已经有许多魔物猎人云集在这里商议对策。多数人都表示由于强力魔物的出现导致现在的局面已经不是普通人类所可以解决的，长老告知龙ゲイト村附近的森林在瞬间化为灰烬后，发现那里出现了大量强力魔物造成不少调查人员伤亡。当听シルビア介绍说龙他们成功解决了トラウト事件时对他们大加赞赏决定委托他们去ゲイト村调查，长老告诉他们去ゲイト村必须穿越一片大丛林，只有找到草人才能够进入。

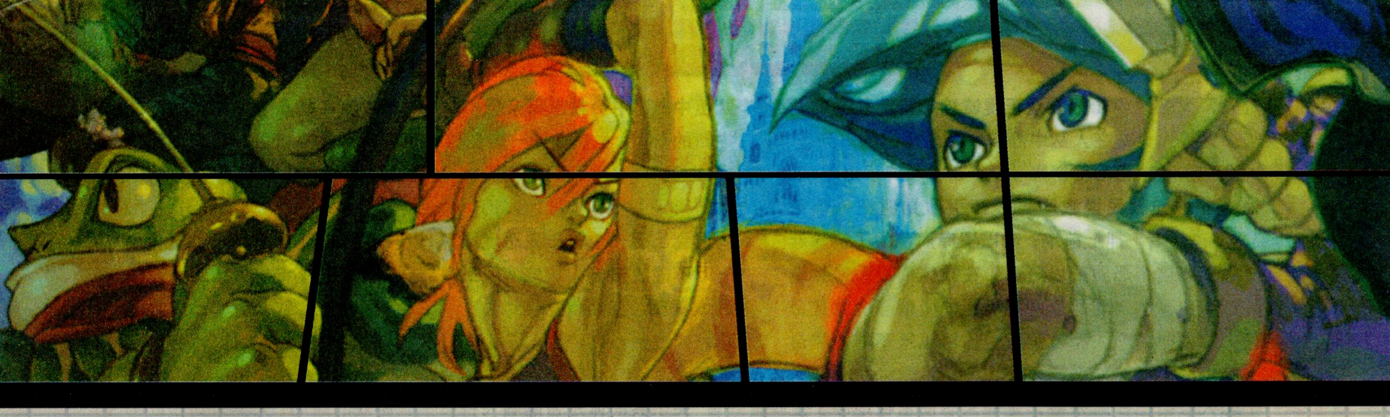
来到温笛亚获悉旅行马戏团已经前往音乐国，而到达音乐国必须借助鲸鱼グラソパ的力量才能到达。利用塔贝塔的变身技能到达希玛城东南方くじら岬的小屋（注：塔贝塔能力虽然并不强，但他的魔法ヒュール可以自由往返于任何曾经到达的村镇），进入屋后的地穴让琳璞用特技把木栅栏打碎后众人沿一根粉红色管道滑了下去。下面有位老人在和两只海豚聊天，老人告诉龙他们正处在巨大的海上生物鲸鱼グラソパ体内，グラソパ已经沉睡了多时，只有去除它体内某处的封印石像才能使它苏醒。深入鲸鱼体内遇见坏死的黏膜拦路必须用琳璞的木棒奋力砸开，毁坏作祟的石像怪ムソマ一后返回和老人交谈，老人说鲸鱼还是没有苏醒必须再刺激一下，如法炮制重击肉柱状喉结一次后鲸鱼グラソパ终于因产生的痛楚醒了过来。为感谢相助グラソパ同意送龙一干人渡海，向老人索要道具くじらベル可在沙滩上随时呼唤鲸鱼。

来到音乐之国这个千百年来繁荣依旧的城市，由于语言不同暂时无法和城里的住民交流，不过这里贩卖得武器防具的确不错（音乐城附近的钓鱼场可以用小金币钓到龙战士1里那个贪心的勇者曼尼洛，曼尼洛会出售各种防御状态的戒指）。旅行马戏团就位于在城南，马戏团长说要交换草人必须用ウパルパ或者900000元。去到温迪亚和卡贝达村之间的怪物猎人集落采集诱捕ウパルパ用的阿鲁果实（アルの实），在后面森林里打败了魔物アルジャ一可以取得果实。ウパルパ栖息的ウバ洞窟位于古鲁塞町附近桥的左下方，花钱向洞中鱼人询问获知把阿鲁果实放在两个并排洞口右面那个可以诱捕ウパルパ。只需等ウパルパ的身体全部露出洞口立即冲上去将它擒获（如果打倒后选择不捕捉的话，会得到贵重武器所以建议诱捕两次，阿鲁果实可以问鱼人购买）。回到马戏团找团长，孰料团长竟变成魔物袭来，针对该魔物惧怕火系魔法特点可以轻松取胜，救出草人アスパ一（特技：森林步行）后根据指点赶往希玛城南方的树海去寻找大贤树询问事情始末。

大贤树是传说中与诸神一齐最早诞生在这个星球的古老生命，目睹了千万年以来发生的所有事情。要聆听大贤树的心声必须得到音乐国的睡眠之枕（セラビのまくら），但龙在音乐国根本无法与那里的住民沟通，唯一一个不是当地人的男性指点说拿到哈兰多城（ハイラソド）的名人之笛（めいじんのフエ）就能听懂说话。哈兰多是斯泰恩的故乡，由斯泰恩带队进入哈兰多城后大家获悉这个其貌不扬的家伙原来是这个国家军队的中队长。斯泰恩前去拜见公主后龙等三人在城中闲逛，在会议室听到女将军シュプケ一正大放厥词，三人不幸堕入了陷阱之中。斯泰恩因为找不到龙他们独自在城内探索，半路中听到头顶传来熟悉的呼唤声，原来是故友トウルボ一，トウルボ一对斯泰恩无故临阵脱逃十分愤恨而提出决斗。战斗分两次进行，第一次最好防御、第二次天桥折断后才是真正的较量。斯泰恩把トウルボ一从水池里救起，トウルボ一告诉斯泰恩自从他离开那段时间城里已经发生了很大变故，女将军シュプケ一完全掌握局面并挟制了公主，于是两人相约分头去营救公主。从左侧门一直上行会见到シュプケ一正劝说公主把哈兰多建设成强大军事国家。斯泰恩刚想阻止就落入了陷阱中，不过四个同伴却因此再度重逢。经过一场撕杀挫败了女将军シュプケ一的阴谋，公主出于感激把镇国之宝“名人之笛”赠送给龙（在攻击魔法之门时切忌不要使用魔法攻击，否则魔法门会回复HP）。

回到了音乐之国拜见女王，却不料女王正因为严重的肥胖症卧床不起。宫廷巫师告诉龙国中最强的名医ゲド因为举止轻薄而被流放到マオリ山，只有此人才能妙手回春。マオリ山座落在位于地图中央的一个香菇型小岛（超级玛莉？！），在山洞内的恢复泉水边练级是很不错的主意，出没于此的金色石头人等怪物经验值相当高，泉水又能及时补充HP、MP。ゲド这个色鬼只接待女士的访问，无论尼娜或者琳璞都会用各自的方法将他炮制一番。押着他回到音乐之国仍无法治愈女王，ゲド叫龙回マオリ山向他的弟子取一样重要药品，弟子看了书信后说药品缺少材料请龙帮助到山上去采摘蘑菇，上得山后找到一丛呈三角形排列的蘑菇选右下角的那个，交给弟子后合成了道具幻灵之镜（ジジのかがみ）回到音乐城转交给了ゲド。ゲド使用ダイエット魔法将龙他们身体缩小送入女王身体内，一场艰苦卓绝地脂肪扫灭大作战爆发了！随时使用幻灵之镜可以观察到所在位置脂肪的情况，如果显示怪物大活跃就说明数量多反之就是没有，铲除殆尽后女王就会恢复健康。获得女王承诺后上楼开启宝箱并与侍女谈话可得到睡眠之枕。

在大贤树的心中是一片追忆的世界。必须依照老年、中年、少年的次序对三个相对应的村庄展开调查，交谈中能够获悉许多世界衍生以来的事情，记忆之塔会出现在少年之村。盘踞在塔顶的是邪神アルハメル，アルハメル不但占据了大贤树的心灵还狞笑着说若干年前ゲイト村村民失去记忆也是他暗中捣鬼。将他打败后与大贤树展开了交谈，不过大贤树只是平静地说道：“只要一直南行就会找



到他们所需要的答案……”

注：本游戏隐藏同伴是前作的大魔导师迪丝（ディース），在地图东南方大沙漠的盗人之墓附近会找到隐秘入口，两位精灵会告知说由于岁月久远使得迪丝已经忘记了许多法术，她正在一个与魔法有极深渊源的所在修行。笔者赶到莫多町的魔法学校在某教室后排果然找到了这个传说中的高人，且加入时 LV35 段！

第六章　悲之翼

树海南方的山谷充斥着浓雾无法通行，一位旅人告诉龙说是海上控制气候的天之塔发生了变故才导致这样的。天之塔位置在鲸鱼岬的右上方，由于前次龙大战的缘故已经完全浸没在海水中，在水中行动只能持续三分钟（包括战斗），必须活用宝箱中的气泡和行进途中没有遭水淹没的部屋及时补充氧气。最后终于发现肇事者是风之使者（风之シャーマン），她抱怨闲得发慌才到处游荡…

返回时山谷已经是清朗的景象，兰多的故乡法马村（ファマ村）就位于山谷的南麓。兰多的母亲デイヅイ是个精明能干的农场主，瞧着那栋全村最漂亮的宅院就完全清楚不过了。母子见面デイヅイ就因为兰多多年远游不归而将儿子连声痛斥并命他立即去整理荒芜已久的田地，在田里和石头、杂草等周旋一番后击败了イワオカイソ完成任务。母亲又催促兰多去西方的那门达寺院（ナマソダ寺院）祈祷丰收和平安，在寺院必须连续捐献香油钱二十次以上，那么在发生过进攻大教会事件后兰多家后院会出现土之使者（土之シャーマン）。回到法马村时兰多母亲已经不见了，在后院发现了艾帕教的使者，艾帕教使者向兰多出示了母亲デイヅイ的信函，信中大意是デイヅイ已经皈依艾帕教并自愿把全部财产甚至生命奉献给神…兰多当然不相信会有这样的事情一怒打倒了使者，大家判断兰多母亲已经遭到了艾帕教的绑架。

回到了共同体，尼娜在自己的房间里告诉龙说：“要进攻大教会必须有飞行的能力，只要在温笛亚取得王家世代相传的宝物“翼之证”自己便能化身为大鸟自由翱翔。”一行人回到飞翼族聚居的温笛亚城不得其门而入，幸亏咪娜出现把尼娜领进城并向众人诉说了姐姐不幸的身世。重病的父王对尼娜要取得“翼之证”似乎有着难言之隐，但看到了女儿坚毅的神情还是同意打开“空之洞”门户。“空之洞”位于王城最左边的房间由尼娜调查石像可以进入，在洞的最深处单独行动的尼娜打败了试练者ガーディアソ，出现在尼娜面前的是数十年来一直孤独隐居在黑暗空虚中的前辈——初代的尼娜，这位昔日龙大战的英雄对自己有一个同样勇敢的后辈感到欣慰，不过在交出“翼之证”时她含蓄地说道：“需要勇气和牺牲来实现理想！”回到城中尼娜决定于次日举行使用“翼之证”的仪式，但晚上小咪娜却偷偷地把“翼之证”偷走了。尼娜等人发觉后急忙赶往仪式现场，原来由于种族退化的原因使得这一代的飞翼族一旦变成大鸟就再也无法恢复人型，原本柔弱胆小的咪娜为不让姐姐悲惨的命运继续延续毅然舍身化作了美丽的大鸟。见到这一幕；不单是尼娜伤心欲绝、连其他人也感觉到为了邪教导致太多人的牺牲感到极度痛恨决心尽快结束这种不幸的延续，众人怀着愁伤之情跨上大鸟 向南飞去（在温笛亚城上方偏左有座孤岛隐居着龙战士 1 中的森林战士基力亚姆和大盗贼丹克，岛上出没的怪物经验值很高建议在此培养一下等级不高的伙伴特别是兰多）。

先来到著名的铁匠都市ガンツ暂歇，这里的兵器屋有不错的东西出售呢！如今ガンツ镇最有手艺的是一个叫エルチチ的女孩，据说和龙大战英雄贝鲁达还有着颇深渊源。从ガンツ镇向下飞不多远就可进入艾帕大教会所在的エブライ城，进城后大家才发现整个都市已经完全被教徒控制而不能自由出入。在都市里到处游逛发现几乎所有人的思想都已经被邪教所蛊惑，在大教会中有个名叫库拉留斯（クラリス）的女性似乎是个例外，倾心交谈后库拉留斯获悉了龙等人潜入大教会的用意，她表明自己是艾帕教批判者组织的核心成员并指点了他们一条离开エブライ城的秘密通道。秘密通道中的敌人实力很强好容易脱出才发现是城南的旅馆，分手之时库拉留斯说她准备回批判者组织的基地コット城。

为了联络更多同志，龙他们决定去一趟法马村南部的コット城。在入口让琳璞砸碎阻路的巨石后可以进城会见首领泰戈（テイガ），泰戈在听了龙述说详情后表示由于组织的幕后赞助者前往盗人之墓一直未归，所以无法筹集足够兵器配合他们行动。当听说龙等人曾经遇见过库拉留斯，对库拉留斯至今未归深感忧虑…接受寻访赞助者使命的龙一行赶往盗人之墓，在那里许多人都在寻找传说的大盗贼之宝——ぬすびとのあかし，由于墓地中出现多为僵尸系怪物，所以建议应该带上博修等会僵尸、麻痹等状态回复的同伴，进入墓穴深处可以看到那个久违的女盗贼帕迪被困在机关中。解救帕迪后循着她逃走的踪迹追去可以找到秘宝ぬすびとのあかし，返回コット城大家才知道原来帕迪就是那个批判者组织幕后的资金援助者。如果琳璞在队伍中的话，出发进攻大教会前泰戈会要求和琳璞进行一场公平决斗。

要进入大教会必须先去班多欧教会（バンドオ）夺取法器做为信物，教会从コット城一直往左下方走就可以到达（琳璞因为和泰戈单独行动会暂时离队）。教会中的通路会不断变换需要有耐心多走几遍，祭坛上那个貌似善良的マンソン神父终于显露出魔物的丑恶本相，打倒后取得エブライへの道的秘宝。决战前夕泰戈会详细向大家介绍艾帕教创立的缘起。

第七章　伪之正义

大教会的门前警卫会向一行人提出质问，如果选第四项可以避免战斗。由泰戈假扮的神父、琳璞假扮的修女带头混了

进去，大教会中无数教众正虔诚地等待着教主的驾临。龙等人也站在人丛中静侯着万恶之源的来到。

艾帕教教祖哈巴罗库（ハバルク）终于出现了，他伪善地向教民说教一番后招手命党羽把一个被“恶魔附身者”押上前来，哈巴罗库声称为了铲除邪恶必须将这个恶魔处以极刑，在教徒们近乎疯狂地呼喊声中泰戈发现那个蓬头垢面的所谓恶魔就是自己失踪多时的恋人库拉留斯，他再也顾不得掩藏自己身份跳上祭坛准备搭救库拉留斯。眼睁睁看着两个恋人被哈巴罗库杀害，龙等人悲愤至极地冲了上去，哈巴罗库眼看不妙慌忙夺路逃走，而阻拦在龙面前的是一个修长的金发青年。雷易——这个善良的青年的心灵早已被邪教的教义所迷惑，龙却已经不再有耐心听他喋喋不休地劝谓，于是两个一度曾经惺惺相惜的朋友展开了宿命般的决斗！在战斗中彼此都感觉到对方体内流动的龙族之血，同门相残是何等无奈和悲惨…望着血泊中的同族骨肉；仰天泣血的悲痛使得龙再度激发了龙的最后真力——龙皇帝（和雷易战斗时无论普通攻击还是魔法都没有效果、龙应该使用とくのう指令）。

继续追击教主哈巴罗库。此时必须让兰多加入队伍中，途中会救出母亲デイヅイ，デイヅイ指点兰多用特技撞开拦路的石壁，虽然撞开一条通路却也同时触发了机关。石壁逐渐向内合拢而兰多已经无力再支撑，危难时刻母亲デイヅイ把生存的机会留给了兰多和他的朋友们。教会的最深处是一个奇怪的房间。房间里会出现一个被三只恶魔眼珠（ガードアイ）附身的老人，战斗中千万不能攻击老人应该消灭三只恶魔眼解除诅咒。将老人救回共同体后才发现他竟然是龙自幼失散的父亲。回到班多欧教会中的变换通路可以找到圣之使者（圣之シャーマン），兰多家后院这时也会出现土之使者。

关于共同体是否能够飞行关系到游戏的结局，先要来到铁匠都市ガンツ镇与天才少女エルチチ会面，然后在共同体的井中发现某种古代龙族遗留的装置，如果在龙的父亲没有死亡的情况下就能完成共同体究极状态——飞行都市。

凯多村（ゲイト村）位于マオリ山左面。回到这片阔别多年的故土龙父子和博修真是感慨万分，不过周遭的一切都变了，邪恶的气息充斥在空间里。前往后山时发现守护白龙正遭遇着爆弹袭击，与此同时大批魔物从封印门户冲了出来。父亲告诉龙只有找到他的妹妹ユア才能使众人进入封印门户，而ユア成年后的特征就是背上有一对蝙蝠那样黑色的翅膀！

龙对父亲的描述大为震惊，因为他的记忆中曾经有过这样一个特征的少女——帕迪；从没有想到那个饱受颠沛流离之苦的女郎就是自己失散的妹妹ユア…

龙战士II

使命之子

终章　无限的宿命

龙发誓一定要把帕迪找回来，不过到达コット城后才发现早已人去屋空。满世界寻觅不见后怏怏返回了共同体，却无意中发现帕迪已经悄悄地躲在一个房间里悠然自得，一家人团聚不禁百感交集。

在巨龙的面前站着的是那位曾经在收养过龙和博修的ハルク神父，终于撕开了自己的伪装——原来他就是艾帕教教祖哈巴罗库。虽然从邪神那里获得了强大的法力，终究还是被龙等人齐心合力铲除了。巨龙告诉众人：“封印之洞深处沉睡的邪恶之源已经苏醒，凭她的力量根本无力阻止……”

如果共同体没有起飞，等待龙的命运是接替他的母亲化身巨龙徒劳地守护着洞口，邪恶终将再度为祸世界——BAD End1！

但共同体起飞并选择“飞行”那么龙将率众进入无限之塔，从龙的右爪的门户进入可以找到魔之使者（魔之シャーマン）。由于路途遥远而艰险所以行前必须做好完全准备。龙、尼娜（风之使者＋圣之使者）、琳璞（魔之使者）、兰多（土之使者）是笔者选择的最终组合，此外龙在钓鱼场地可以取得最强的龙之装备（场所是在凯多村门前和共同体原址附近一个只能飞到的钓鱼场，玩家可以发现海底沉没着宝箱，用吸铁石可以钓起来，不过这套装备并不是真正的“最强”）。经过近乎无限的绵绵长路大家终于来到了传说中的龙之故乡——特拉库尼尔村（ドラグニール），长老们会告诉龙之一族和女神弥丽亚（ミリア）之间的千年纠葛并了解到龙的母亲バレリ一获罪自责的原因。为了制止女神的野心，龙决定深入禁地再度将其封印。

临行前长老的质问将关系到结局变化，长老问起龙是否会听信女神的诱惑而原谅她的过错时必须作正确的回答（留给玩家自己选择吧！这个问题曾经困扰了在下相当一段时间）。

在禁地中某处会遭遇到龙童年时遇见的魔物巴鲁巴罗依，选择与其单挑会知道一些女神的弱点和秘密，不过要取胜难度相当大（在下是LV60段）。遇到女神时因回答龙族长老的质问正确与否会有两种结局；一种是除龙以外所有同伴被女神当场杀害，随后是毫无希望地死斗…另一种当然是那种正义战胜邪恶的大团圆！

女神弥丽亚终于再次被消灭了，不过当她丑恶的真身崩溃前狞笑着说道：“当贪婪和欲望充满世界时，我还会再次复活。”

天下没有不散的宴席，曾经共战的同志终于各奔东西。不过在他们心中不会忘却那段热血激昂的战斗岁月，龙大陆的历史也将永远记载这些英雄的事迹。

文／Darkbaby

天剑星 立地太岁 阮小二

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏 读者调查表

02/2002

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性　别	联系电话/OICQ 号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E－MAIL 地址	
玩　龄	个性留言	是否愿意加入会员

本期《电子游戏与电脑游戏》您

最喜欢的栏目：

最不喜欢的栏目：

最喜欢的文章：

最不喜欢的文章：

对排版最满意的栏目：

对排版最不满意的栏目：

最喜欢的编辑：

难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢点！

我想对你说……

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写读者调查表

请填写调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期10位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在哪里？

■卷首特辑今后将以高质量专题的形式出现，您认为：

■游通社做出的变化是否能够让您满意？如不满意，您的意见是：

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是　B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■对于本刊的“口袋帝国”栏目，您认为如何？

■您认为应该再增加什么栏目？

■您认为杂志的合理定价是多少？

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是　B. 不是　C. 没考虑到　D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是　B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于 PC 游戏？

A. 是　B. 不是　C. 一般

■您经常使用模拟器来玩 TV GAME 吗？

A. 是　B. 不是

■您经常上网并且玩网络游戏吗？

A. 是　B. 不是

■您是否愿意在本刊中出现电脑游戏的内容？

A. 是　B. 不是

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□　B□　C□

A款：“电电”或“梦总”半年期刊各一套。

B款：Dreamcast、Playstation 记忆卡各一款。

C款：原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。



天罪星　短命二郎　阮小五








市场快递

天津海虹游戏



邮购地址:天津市 241 邮政信箱 收款人:杨子江 邮编:300020
门市地址:天津市和平区兴安路 185 号 电话:022-27308685

邮费:不论品种数量(主机除外),一次邮购只需 15 元.全部采用耐压抗震专用邮箱,安全便利.一次邮购软件 150 元以上免邮费,混合购买 200 元以上免邮费(主机除外).汇款金额较大的顾客请务必留下联系电话.本店开展邮购多年,信誉卓著,商品质量上乘,款到 24 小时发货包你满意.**随着邮政电子汇款在年内普及,我店提醒各位玩家:**凡使用邮政电子汇款并购买商品较多者,建议以明信片或信件的方式将商品清单寄来我店,并核对好您的详细地址邮编。






游戏资讯

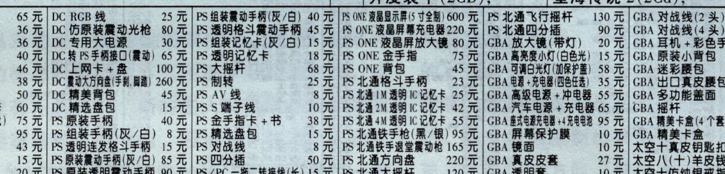
主机贩卖区

商品	价格	邮费
PS2 30000 型(原震动手柄,AV 线,大电源,DVD 直读)	2600 元	邮费 50 元
DC 美/日版(原装手柄,AV 线,大电源+记忆卡+振动包 10 款游戏)	820 元	邮费 40 元
PS ONE(白原装震动,AV 线,电源,记忆卡+10 款游戏)	750 元	邮费 40 元
GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(颜色任选)	230 元/300 元/450 元	邮费 30 元
GBA32 位掌机,任选颜色(透明蓝,透明粉,深紫,纯白)	600 元	邮费 30 元
GBA 纯黑/橙色限定版 恶魔城/黄金太阳限定版	680 元	邮费 30 元
九成新 PS 机 7000 型 7501 型 9002 型(双手柄+电源+记忆卡+10 款游)	500 元	邮费 50 元
八成新 GB 厚机/GB 薄机/GB 彩机(各送卡两盘)	130 元/200 元/320 元	邮费 30 元

PS 英文版经典

8 元/张,纯黑盘 15 元

宿命传说;	浪漫传说 1,2;	寂静岭;
太空战士 5;	Beyond the beyond;	GT 赛车 2;
太空战士 6;	阿兰多拉 1,2;	wild arms;
太空战士 7(4CD);	银河之星 1 代(2CD);	wild rams2(2CD);
太空战士 8(4CD);	武藏传;	前线任务 3;
太空战士 9(4CD);	晶莹之露(SQUARE);	迷失少年(3CD);
寄生前夜 2(2CD);	北欧战神(2CD);	女神异闻录罚;
龙战士 3,4;	穿越时空版(2CD);	永恒传说(3CD);
格兰蒂亚(2CD);	圣剑传说;	恶魔城;
陆行鸟迷宫 2;	皇家骑士团 2;	龙骑士传说(4CD);
异度装甲(2CD);	太空战士战略版;	勇者斗恶龙 7(2CD);
	星海传说 2(2Cd);	银河之星 2(3CD)

特价配件区

PS2 原装 8M 记忆卡 240 元	DC VGA-BOX 65 元	DC RGB 线 25 元	PS 组装震动手柄(双/白) 25 元	PS ONE 原装显示屏(5 寸全新) 600 元	PS 北通飞行摇杆 130 元	GBA 对战线(2 头) 15 元	太空十仿钻戒指 15 元
PS2 扩充记忆卡 32M 210 元	DC 组装震动包 36 元	DC 仿原装震动光枪 80 元	PS 透明格斗震动手柄 45 元	PS ONE 液晶屏幕专用充电器 220 元	PS 北通四分插 90 元	GBA 对战线(4 头) 25 元	太空八(十)皮雕+Zippo 打火机 45 元
PS2 原装黑色震动柄 240 元	DC 组装手柄 36 元	DC 专用大电源 30 元	PS 组装记忆卡(双/白) 15 元	PS ONE 液晶屏放大镜 80 元	GBA 放大镜(带灯) 20 元	GBA 耳机+彩色手链 30 元	太空八项链 30 元
PS2 组装震动手柄 75 元	DC 透明组装手柄 60 元	DC 转 PS 手柄接口(震动) 65 元	PS 透明记忆卡 15 元	PS ONE 金手指 78 元	GBA 高亮度小灯(白色光) 15 元	GBA 原装小背包 35 元	太空十项链 20 元
PS2 横竖支架 25 元	DC 仿 SS 格斗手柄 38 元	DC 上网卡+盘 100 元	PS 大摇杆 68 元	PS ONE 背包 45 元	GBA 可调白光灯(加保护盖) 58 元	GBA 迷彩腰包 33 元	太空八(十)Zippo 打火机 45 元
PS2 原装 FF10 支架 125 元	DC 2M 记忆卡 38 元	DC 震动方向盘(手刹,脚踏) 260 元	PS 制转 15 元	PS 北通格斗手柄 23 元	GBA 电源+充电器(四色任选) 35 元	GBA 出口真皮腰包 45 元	太空八情侣表 95 元
PS2 DVD 遥控器 55 元	DC 4M 记忆卡 50 元	DC 精美背包 45 元	PS AV 线 8 元	PS 北通 1M 透明 IC 记忆卡 38 元	GBA 高能电池+充电器 40 元	GBA 多功能垂面 40 元	太空十情侣表 115 元
PS2 专用大电源 60 元	DC 北通 4M 记忆卡 60 元	DC 精选盘包 15 元	PS S 端子线 10 元	PS 北通 2M 透明 IC 记忆卡 45 元	GBA 汽车电源+充电器 65 元	GBA 摇杆 20 元	太空八腰表 60 元
PS2 专用 200W 大电源 150 元	DC 鼠标(带手指游戏) 75 元	PS 原装手柄 40 元	PS 金手指卡+书 38 元	PS 北通 4M 透明 IC 记忆卡 55 元	GBA 最优电池充电器+4 节电池 55 元	GBA 精美卡盒(4 个套装) 15 元	太空十腰表 60 元
PS2 手柄四分插 180 元	DC 键盘 95 元	PS 组装手柄(双/白) 8 元	PS 精选盘包 8 元	PS 北通手柄 [illegible]	GBA 屏幕保护膜 10 元	GBA 精美卡盒 5 元	太空八腰带 70 元
DC 原装手柄 100 元	DC 万用制转 43 元	PS 透明连发格斗手柄 15 元	PS 对战线 15 元	PS 北通手柄震动 [illegible]	GBA 镜面 10 元	太空十真皮钥匙扣 15 元	太空十腰带 70 元
DC 原装震动包 60 元	DC AV 线 15 元	PS 原装震动手柄(双/白) 45 元	PS 四分插 35 元	PS 北通方向盘 220 元	GBA 高级皮套 27 元	太空(八十)羊皮钱包 50 元	太空十手链 15 元
DC 原装透明记忆卡 130 元	DC S 端子线 20 元	PS 原装透明震动手柄 90 元	PS/PC 一拖二转接线(长) 15 元	PS 北通大摇杆 120 元	GBA 透明套 10 元	太空十防风打火机 8 元	太空十皮项链+打火机 45 元

本店卡带均为全新,包装说明书齐全,专人进行 48 小时记忆体检测.GBA 卡带均为 1:1 小卡,彩色说明书,EEPROM 记忆,保证质量.

GB/GBA 卡带

GBA 恶魔城 78 元	GBA 皇家骑士团外传 105 元	GBA F-14 战机 95 元	GBA 恰鲁尼克冒险 2 125 元	GB 第 3 次机器人大战(中) 27 元	GB 瓦丽奥 [illegible]	GB 真女神转生 2(中) 38 元	GB 狮子王 38 元
GBA 恶魔城中文 98 元	GBA 炸弹人 70 元	GBA 奇奇怪界 83 元	GBA 纯情房东俏房客 165 元	GB 第 2 次机器人大战(中) 26 元	GB 牧场物语 1(中) [illegible]	GB 真女神转生-红之书(中) 58 元	GB 实况足球 2001 55 元
GBA 黄金太阳 98 元	GBA 马丽赛车 76 元	GBA 雷霆战机(TAITO) 85 元	GBA 哈利·波特 130 元	GB 第 4 次机器人大战(中) 26 元	GB 牧场物语 2(中) [illegible]	GB 真女神转生-白之书 45 元	GB 洛克人 X 30 元
GBA 钻地小子 2 80 元	GBA 游戏王 4 105 元	GBA [illegible] 145 元	GBA 洛克人 EX2 120 元	GB 第 G 次机器人大战(中) 26 元	GB 牧场物语 3(中) [illegible]	GB 大富翁(中) 25 元	GB 樱花大战(中文) 85 元
GBA 侏罗纪公园 3 85 元	GBA 游戏王 5 105 元	GBA 超魔神 [illegible] 115 元	GB 口袋妖怪银金(中) 33 元	GB 第 3 次机器人大战(中) 26 元	GB 大魔界村 [illegible]	GB 侏罗纪公园(中) 26 元	GB 樱花大战 GB2 75 元
GBA 洛克人 105 元	GBA 街霸 2X 99 元	GBA 大战略 105 元	GB 口袋妖怪银(中) 33 元	GB 勇者斗恶龙 1+2(中) 48 元	GB 游戏王 3 [illegible]	GB 七龙珠 RPG(中) 25 元	GB 风来的西林 2 55 元
GBA 柯纳米赛车 79 元	GBA 风之少年 79 元	GBA 实况足球口袋版 120 元	GB 口袋妖怪金(中) 33 元	GB SD 高达(中) 36 元	GB 95 拳王 [illegible]	GB 孤岛冒险(中) 30 元	GB 生化危机(中文) 76 元
GBA 快打旋风 79 元	GBA 机器人大战 A 95 元	GBA [illegible] 125 元	GB 口袋妖怪钻石(中) 33 元	GB 勇者斗恶龙 3(中) 66 元	GB 96 拳王 [illegible]	GB 1942(飞机) 36 元	GB 纹章传说(中文) 74 元
GBA 玛丽奥 advance 79 元	GBA 幻想水浒外传 79 元	GBA 索尼克 115 元	GB 口袋妖怪翡翠(中) 33 元	GB 勇者怪兽篇(中) 48 元	GB 97 拳王 28 元	GB 鬼武者(中) 39 元	GB 大冒险岛 15 元
GBAJ 联盟育成足球 125 元	GBA F-ZERO 赛车 85 元	GBA 龙战士 2 125 元	GB 口袋妖怪水晶(中) 33 元	GB 撒尔达传说(中) 26 元	GB 拳王 2000 39 元	GB 阿拉丁 38 元	GB 忍者龙剑传 15 元
GBA 瓦丽奥 4 99 元	GBA 机器猫 115 元	GBA 三国志 115 元	GB 口袋妖怪黄(中) 25 元	GB 撒尔达-大地之章(中) 32 元	GB 心跳回忆-文艺篇(中) 55 元	GB 星海传说 65 元	GB 忍者蛙 15 元
GBA GTA 赛车 79 元	GBA 玩具兵大战 100 元	GBA 沙罗曼蛇 115 元	GB 口袋妖怪红(中) 25 元	GB 萨尔达-时空之章(中) 32 元	GB 心跳回忆-体育篇(中) 55 元	GB 数码爆龙(中) 24 元	GB 热血硬派 15 元
GBA 拿破仑战史 115 元	GBA Z.O.E 105 元	GBA 马利奥 Advance2 110 元	GB 口袋妖怪青(中) 25 元	GB 超级玛丽 15 元	GB 三国志(中) 28 元	GB 魂斗罗 15 元	GB 美少女战士 15 元
GBA 大富翁 70 元	GBA 信长野望 105 元	GBA 格斗王 EX 125 元	GB 口袋妖怪绿(中) 25 元	GB 玛丽 3(中) 55 元	GB 吞食天地 3(中) 25 元	GB 金田一少年 58 元	GB 忍者神龟 15 元

卡通游戏音乐大集合,8 元/张.卡通 VCD 珍藏版,彩色封面,精美包装盒,5 元/张.我店面向本地玩友提供 GBA 卡带换卡业务,外地玩友请电询.

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987-1994
036 太空战士 1994-1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4 081 生化危机 1-3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994-2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152 RPG 经典爱之章
153 RPG 经典梦之章
154 真侍魂 155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
162 拉米乐队原声
163 GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
166 动画歌曲大奖(2CD)
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
177 卡通大奖 MTV
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
188 不思议游戏主题歌集
190 足球风云主题歌集
191 城市猎人主题歌集
192 电影少女主题歌集
193 新世纪 EVA 特别版
194 日剧主题曲 mtv
196 名侦探柯南
197 魔法少女
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
200 高智能方程式原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
210 他和她的故事原声(3CD)
211 头文字 D 歌唱集
213 万能文化猫娘歌唱集
214 超魔神英雄传歌曲(2CD)
215 金田一少年原声歌集
216 圣斗士星矢精选合集
217 美少女战士圣诞歌集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
223 高达 V 原声
224 高达 V 交响乐
225 高达 X
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
231 玲音原声集
232 Hunter X Hunter
233 攻壳机动队原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
236 万有引力
237 新世纪 GPX
238 亚基拉
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
243 火魅子传原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声
247 倒 A 高达歌曲集
248 Z 高达歌曲集
249 G 高达歌曲集
250 皇牌空战 4 原声
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254 D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 FF OTHER-7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
264 恐龙危机原声
265 机器人大战 a 混音集
266 龙战士 4 原声
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
271 心跳回忆 2 原声(4CD)

DC 软件 6 元/张,优质碟,纯黑碟 15 元.每张碟均经测试,绝无质量问题,全部现货,无需备选.

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂棰
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 GO2
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN, RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM, RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM, 机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 中华封神(ESP, 战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
145 梦幻之星
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA, 射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN, RPG)
173 幻影骑兵
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星网络版
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
193 大雪战
194 NOMAD SOUL(AVG)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机, 4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块, SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001
271 大富翁(4 打, CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD, SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
297 格兰蒂亚 2 完美日版
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
317 炼金术士和集
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

天津海虹游戏

邮购地址：天津市 241 邮政信箱　收款人：杨子江　邮编：300020
门市地址：天津市和平区兴安路 185 号　电话：022－27308685
您邮购的商品如有使用问题请您拨打电话询问，我店将给您详细解答．
您的商品如有质量问题，我店将为您调换．

PS 游戏 4 元．英文版精品碟 8 元，仿原版纯黑碟 15 元．PS2 CD 格式 8 元，DVD 格式 20 元．　本店备有大量 SS 绝版游戏，质量上乘，免费索取目录，价格电询．

RPG 类型

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士 1－6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精战士怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜(中文，2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录－罪
029 女神异闻录－罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语
060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者
089 猎人

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导 108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G－ZERO(2CD)
134 SD 高达 G－F(4CD)
135 SD 高达 G－if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1＋2
160 梦幻模拟战 4＋5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室(2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔健美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎！虎！虎！
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码爆龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版(3CD)
212 OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢
232 刻命馆真章
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
257 樱花传说(2CD)
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1＋2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2

动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
322 魔剑神拳(双)
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1＋2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2(2CD)
357 古惑狼 1＋2＋3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔域小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2
372 卡普空合集 4

射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 精灵机导弹(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1＋2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1＋2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400 R－TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF－X
403 超时空要塞 VF－X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击

其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432 L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
440 夏色剑术小町 2CD
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
445 樱花俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
451 槌槌大作战
452 槌槌大作战 2
453 槌槌大作战 3
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
456 筋肉番付
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
521 DDR5
522 DDR 俱乐部(2CD)
523 跳舞台
524 跳舞台 2
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2(2CD)
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 GO2
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇(SCE)
500 打庇赛马
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁
503 DS 人生大富翁
504 大众高尔夫
505 大运动会
506 3X3 只眼(3CD)
507 封魔传奇
508 巫术古代公主
509 装甲骑兵
510 SD 高达英雄传
511 高达一年战争
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义
514 空牙 2001(双)
515 沙滩排球
516 蜘蛛侠 2
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传－放暑假
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园
533 足球小将
534 D 之食卓(3CD)
535 蛊惑狼 4
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
538 雅利达经典 30 合一

重庆仙童电玩

http://www.xtgame.net
详细目录请浏览本店网页或来信免费索取

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号　邮编：400010　电话：023－63727308　传真：023－63727308　收信(款)人：仙童电玩

八成新 PS 套机型号：5501、1001、5903 价格：400 元　九成新 PS ONE 套机 600 元　送双手柄、AV 线、电源
八成新 PS 套机型号：7501、9002、7002　价格：450 元　九成新 DC 机套机 600 元　保修三个月，免邮费

PS 碟：4 元/张，仿原版纯黑碟 12 元/张，5 张起邮，免邮费　PS Ⅱ碟、DC 碟 5 元/张

全新 PS ONE102(电源＋AV 线＋原装振动手柄)720 元/台
全新 PS ONE103(电源＋AV 线＋原装振动手柄)735 元/台
PS Ⅱ30000(电源＋AV 线＋PS Ⅱ原装振动手柄＋DVD 直读)2320 元/套
GBA：570 元/台

RPG 类

最终幻想 4，5，6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版，2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来 /海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
格兰蒂亚 2(2CD)
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
真女神转生
数码暴龙
罗浮宫
银河列车 999
数码暴龙之最后胜利

AVG 类

哈利·波特
幻影猎人
生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢 /苍魔灯
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
野兽兵团
鬼屋魔影
魔法精灵
东方快车杀人事件(4CD)
古堡屠龙
召唤之夜
逢魔之时

SLG 类

机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
便利店
铁路大享
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻
太空战队
百变孙悟空

STG.ACT 类

洛克人 X6
怪物公司
秘宝
枪神 3
黑超特警组
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1，2，3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2 /东巴 2
泰山 /小泰山
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
髅骷头大战 2
星战前传
星球大战
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
007－明日帝国
007－黑日危机
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
时空枪手
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
太郎冒险
恶魔城历代记
古惑狼俱乐部
特种部队 2
海贼团
古惑狼俱乐部
特种部队
雷曼 1 代

FTG 类

刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
豪血寺一族 2
高达对战
侏罗纪公园 4
X－man
蝙蝠侠
女皇密令

SPT、RAC、其它类

NBA2002
J 联盟 2002
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
跳舞台加强版
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
极限运动
强力扣杀 3
99 泡泡龙
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
徐徐大作战 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
南梦宫合集注
头文字 D
越野电单车
保时捷
J 联盟 2001
实况甲 A 俱乐部(中文)
国际网球
高尔夫
新拉力赛车

注　意

❶本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
❷本店会对发出的商品进行检查。
❸如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
❹ PS 全新原装光头 215 元/个，免邮费。
投诉热线：023－63727308

29201000

●请问,旁边这副图片出自于哪部游戏作品?

1. 龙战士传说
2. 最终幻想
3. 勇者斗恶龙



"挑战极限"栏目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》联合推出的娱乐声讯热线,我们的宗旨社实现杂志的互动性,提高玩者的参与性,宣传电玩三栖文化。在这里大家不尽可以参加挑战,还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友,更有机会获得(由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的奖品,还等什么,心动不如行动,快来参加挑战吧。

按 1 键:有奖竞猜:如果你是一个动画,漫画全面精通或资历较深的老玩家不防选择此键试试您的水平,肯定会有不少的收获。

按 2 键:图片有奖竞猜中奖规则,奖品内容设置。

按 3 键:中奖身份证号码查询,每月月底公布上一期杂志中奖身份证号码,大奖得主就是你!

按 4 键:电玩文化介绍。介绍最新上市的的游戏内容和全面的游戏攻略。

按 5 键:玩家留言信箱,你是游戏高手吗?来这里说说你的特长看看是否更有高手挑战。或者在这里一吐为快,说说你玩游戏的经验,广交天下玩友。如果你有二手货信息也可以在这里发布。

按 6 键:给杂志编辑留言。做为本杂志的编辑,我们以为玩家提供最新更全面的游戏内容为己任,在工作也有照顾不到的地方,在这里希望关心本杂志的玩家能提出你们的意见和建议,把我们的家园建设的更好。

按 7 键:流行音乐台提醒你!虽然游戏好玩但是也要注意休息。闭上眼睛听听流行音乐,先休息 10 分钟再继续战斗吧。

按 8 键:电话游戏大本营,汇集各种电话游戏,动动你的手指,动动你的脑!这里照样有你喜欢的东东!

按 9 键:韩国酷歌秀!最酷最火暴的韩国音乐频道,让你边听边跳尖尖叫!

超值珍藏优惠目录



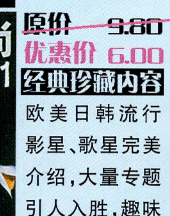
原价 15.00
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。




原价 7.90
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



原价 7.90
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



原价 9.80
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍，大量专题引人入胜，趣味十足。



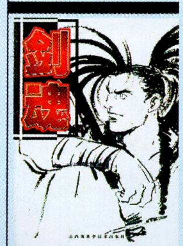
原价 9.80
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



原价 7.90
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



原价 22.00
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



原价 25.00
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

2000年《电子游戏与电脑游戏》3至12期
原价7.90元 优惠价 6.00元

《电子游戏广场》13至27期
邮购价10.00元

《电子游戏一点通》1至4含别册
邮购价8.00元

2001年《电子游戏与电脑游戏》1至12期
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》白金收藏版
邮购价8.00元

《电子游戏与电脑游戏》98合订(上)
原价28.00元 优惠价 20.00元

《电子游戏与电脑游戏》99合订(上)
原价28.00元 优惠价 20.00元

《电子游戏与电脑游戏》2000合订(上、下)
单册原价28.00元 优惠价 22.00元

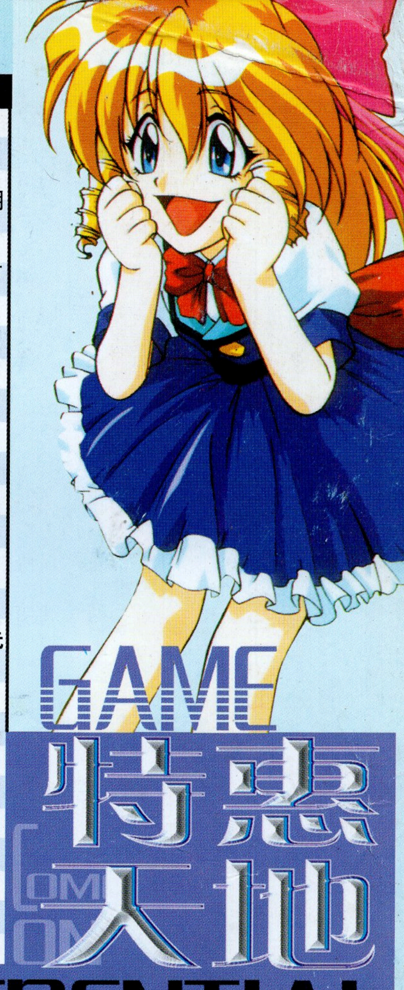
《电子游戏广场》合订1至6
原价29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订7至12
原价29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订13至18
原价29.80元 优惠价 25.00元

《电子游戏广场》合订19至24
原价29.80元 优惠价 25.00元

邮购时请写清地址
邮费每本两元，五本以上免邮费



特别声明

在新春佳节到来之际，本部特举办迎佳节，送大礼活动，凡一次性邮购书款达到30元的读者，均有机会获得本部赠送的一份精美、时尚、流行的青少年杂志《华夏少年》一册，多购多得，机会多多，赶快行动吧！

活动截止日期：2002年1月30日至2002年2月28日止
邮购咨询电话：0531－7902989

《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场13　电子游戏广场21
电子游戏广场15　电子游戏广场22
电子游戏广场16　电子游戏广场23
电子游戏广场17　电子游戏广场24
电子游戏广场18　电子游戏广场25
电子游戏广场19　电子游戏广场26
电子游戏广场20　电子游戏广场27

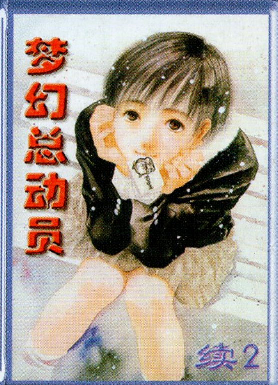
以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货，每本定价10元，邮费每本2元，6本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要，编辑部现紧急加印各5000册，希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页160/192页，黑白页48/64页。定价各20元整，邮费全免。









WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢：北京网易公司

欢迎邮购　邮购地址／济南市纬九路邮政投递分局008028信箱
邮政编码／250021
咨询电话／0531-7902989

■统一刊号：ISSN1005-250X / CN46-1039/G3　定价：8.60元